Informatikai magazin PC felhasználóknak
Nr.4. Ára.: 198,- Ft
PC ULTRA ● I. évfolyam 4. szám ● 1996. május

PC ULTRA

NYEREMÉNYJÁTÉK!!!



JÖN!!!
CD ULTRA 96/1
EGYEDÜLÁLLÓ
CD-S KIADVÁNY

Játékleírások, -tesztek

Kingdom O'Magic, Raven Project, Navy Strike, Command & Conquer - The Covert Operation, Island Peril, Dust, Flight Simulator 5. - Budapest Scenery, This Means WAR, Warhammer, Mortal Kombat 3., Civilization 2.

CD-tesztek

MS Home Cooking with Master Chefs, MS Wine Guide, Interaktív Video Magazin, 6 nyelvű Európa szótár, Doom Forever

Felhasználói infok

WIN'95, OEM Info, Internet, DTP rovat, Decibel zenerovat, Programozási tippek és trükkök, Quake Deathmatch Test

Külvilág/Exkluzív

Könyvajánlat, Játéktermi sörséta, Adults only, IFABO'96 - képes összefoglaló, ECTS'96 Spring - beszámoló

9 771219 766001

COM-WARE

ECOBIT®

EcoBIT Multimédia Szaküzlet
1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, fax: 268-0361
Email: ecobit@mail.datanet.hu



Settlers II

A '96-os év legszenzációsabb stratégiai játéka megjelenik május közepén magyar kézikönyvvel.

Kizárólagos forgalmazó az EcoBIT

A megjelenés napján óriási akciók. Figyelje hirdetéseinket.



Viszonteladóknak soha nem látott kedvezmények!



Tesztmester

A hivatalos KRESZ tankönyv plusz a Tesztmester KRESZ oktató CD nyertes páros. Tesztek készítése, gyakorlása, nyomtatása... A teljes tananyag képekkel, filmekkel, szöveggel...

Tíz autósiskolából kilenc ezt használja.

A Tesztmester és a könyv ára: 5000 Ft. Kapható az EcoBIT üzletében és a viszonteladóknál.



EcoBIT hardware

A lentebb említett árak áfa nélkül értendôek. Viszonteladóknak további kedvezmények.

486 PCI 256K EIDE GIGABYTE/UMC/ALI 13440/14720/15065	DOLPH 2X/SONY 4X 6000/9480
PENTIUM 254K EIDE Intel TRITON/OPTI VIPER 21160/19550	OPTI 16/SF32 MCD 8640/21390
DX4-100/120/133/PENTIUM 100 7878/10005/10523/30130	AWE32/GRV. ACE 20930/15410
HDD CONNER 540/850/SEAGATE 1080 23000/26450/30720	UPM./PRIM MPEG 30935/26439
4MB36/8MB36/16MB36/8MB.EDO 8880/17825/36800/21620	10W/80W HANGFAL 3200/8640
S3 PCI 1MB TRIO32/S3 PCI 2MB TRIO64 VGA 8450/17250	RAFFLES 15" SVGA 42000

Multimédia és játék CD-ROM kínálatunk:

Közel 1000 féle CD raktáron.

7th Level Compilation (7992), Aladdin Activ Center (6392), Capitalism (7992), Civilisation 2 (7992), Descent 2 (7992), EF2000 (8792), Fade to Black (7992), FIFA '96 (7992), Indy Car Racing (8392), Johnny Bazookatone (3192), Megapack 1 (3192), Megapack 2-3 (7592), Megapack 5 (7992), Mortal Coil (7592), NHL '96 (7992), Power House (7992), Rebel Assault (3992), Rebel 2 (8792), Spycraft (7992), Virtual Snooker (7992), Warcraft 2 (7992), Worms (7192), Assault Rigs (7992), Tesztmester (5000), PicDic (6200), ClipDic (5000), Autoroute Express (7192), Cinemania 96 (7192).

Utánvétes csomagküldés a mellékelt szelvénnyel ingyen!

Akik 10000 Ft felett vásárolnak azok választhatnak ajándék CD-ROM lemezeink közül amíg a készlet tart.

Akciós kínálatunk folyamatosan bôvül leértékelt CD-kel. 10% - 50% árengedmény amíg a készlet tart.

Vidéken lakóknak válaszborítékért levélben listát küldünk.

Megrendelés:

Ezennel megrendelem az alábbi termékeket postai utánvéttel:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________



Játék

Törekvéseink között első sorban szerepel az, hogy az újságban közölt szöveganyagon túl is nyújtsunk valamit Olvasóinknak. Először arra gondoltunk, hogy mindenkihez elmegyünk és egész éjszaka csintalan vicceket súgdosunk a fülébe. Mivel ettől nyilván sokaknak álmatlan éjszakákat okoztunk volna, maradtunk inkább a nyereményjátékoknál. Az újság lapjain időről-időre találkoztok majd az innen balra látható Ultra-kölyökkel, aki különböző elmés kérdésekkel szórakoztat majd benneteket. A kérdések megfejtői között különféle apró csecsebecséket (hardvereket, szoftvereket, CD-ket, könyveket, meg mindenféle bigyót) fogunk kisorsolni a játékban megjelöltek szerint. Ehhez mindössze annyi a teendő, hogy a megfejtésedet a középre befűzött levelezőla-

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!



Közhírré tétetik!

Kb. eme lap megjelenésével egyidőben tartjuk meg az idei első sorsolást előfizetőink között. A nyertesek nevét, valamint a nyereménylistát megtaláljátok a következő számban.

Azonban nem kell csüggedni, még bárki nyerhet. Folytatódik a nagyszabású PC ULTRA előfizetési akció! Újabb sorsolás ősszel várható előfizetőink között, a további részletekről idejében szólni fogunk.

Az előfizetési díj 1 évre továbbra is 2.376,- Ft, vagyis 198,- Ft/db . Ez ugyebár pontosan annyi, mint a hírlapárusoknál, azonban megbokrosodott világunkban kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy a lapnak év végén is ez lesz az ára. Előfizetőink viszont biztos, hogy az előfizetés teljes időtartama alatt **azonos áron juthatnak hozzá** a laphoz, nem beszélve arról, hogy nem kell hónapról hónapra vadászni a hírlapárusoknál, hanem házhoz jön a küldemény.

Természetesen nem csak ezért érdemes előfizetni.

Mint, ahogy az ebből a számból is kiderül, őrült sorsolásokat szervezünk, illetve szerveznek cégek is lapunkon keresztül, melyeken havonta 50-100 ezer Ft értékű ajándékot is nyerhetsz. Nos, az előfizetők esélyei az előfizetés időtartamával arányosan nőnek. Ez azt jelenti, hogy **féléves előfizetés esetén 2x-es, éves előfizetés esetén pedig már 4x-es eséllyel indulhatsz a pályázatokon**, vagyis neved ezzel arányosan többször fog szerepelni a kalapban.

Az előfizetés rendezhető közvetlenül a kiadóban, az előfizetési díj feladható Belföldi Postautalványon, vagy átutalással is teljesíthető az impesszumban közölt bankszámlaszámra. A pénz beérkezése után megjelenő első számtól tudjuk postázni a lapot.

Ha a PC Ultra előfizetője, esetleg csak vásárlója vagy, nem hiányozhat a lap mellé a nyáron megjelenő CD Ultra 96/1. kiadványa sem! Bővebb információt a CD-ről a 16.oldalon találhatsz.

Ami viszont lényeges: A CD fogyasztói ára: 898,- Ft lesz, viszont aki nálunk fizeti elő a CD-t, annak 200 Ft kedvezményt adunk, vagyis **előfizetéssel csak 698 Ft-ba kerül a CD Ultra 96/1. száma.**

EXTRA BONUS! A PC Ultra előfizetői további 100 Ft kedvezményt kapnak, vagyis nekik csak 598 Ft-ot kell befizetniük, ha igényt tartanak a PC Ultra első igazán igényesnek ígérkező CD-s kiadványára.

TARTALOM

JÁTÉK/CD TESZTEK

A tesztablak felső részén találjátok, hogy a játék futtatásához minimum milyen hardver (illetve Win-alkalmazások esetén szoftver) szükséges, azaz egyáltalán min hajlandó elindulni (az ajánlott ennél nyilván sokkal jobb). Alatta találjátok, hogy a játékot ki adta ki, a Tesztpéldánynál pedig azt, hogy a gyártó vagy pedig valamelyik hazai CD-forgalmazó bocsájtotta rendelkezésünkre (ha itt nincs semmi, akkor a játékot megvettük – ez azért aránylag ritka eset lesz...). A játékokat négy szempont alapján teszteljük, és 0-tól 10-ig osztályozzuk, amit a csillagok jeleznek. A Grafika és a Hang értelemszerűen a játék grafikai és zenei megvalósításáról alkotott véleményünket jelzi (utóbbi alatt természetesen a zene és a hanghatások összességét értve). Mivel mindkettő lehet tisztán digitalizált is, ilyenkor természetesen vagy nem lesz értékelve a produkció, vagy pedig csak a minősége. A Design jelzi, hogy hogyan sikerült a szerzőknek összepasszintania az egyes részeket kezelhetőség és look szempontjából, azaz szem-szájnak-joysticknek mennyire kedves a mű. Az IQ mutatja, hogy a játék mennyire veszi igénybe a játékos szürkeállományát, az Ultra-kölyök pedig az overall, ami most kivételesen nem felsőruházatot jelent, hanem az általános véleményünket a játékról. Remélhetőleg lírai gesztusaival jól visszaadja a lelkünkben fortyogó érzelmeket...

Minimum hardver: Pentium 133, 256 MB RAM, 8x CD-ROM

Kiadó: Fun Soft Ltd.
Tesztpéldány: Drink or Die BBS

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★☆☆☆



pon, a levlap hátulján megadott beérkezési határidőig eljuttatod szerkesztőségünk címére. A válaszokat a levlapon értelemszerűen a játék sorszámához kell beírni. (Figyelem, van olyan játék is, amire a másik levlapon kell beküldeni a megfejtést, pl. Könyvbarát, Microsoft játék!) Egy adott játékra csak egy megfejtés küldhető be (illetve beküldhető több is, de csak egy fog részt venni a sorsoláson). Mivel Olvasóink között kivételezett helyet foglalnak el az előfizetőink, **az egyéves előfizetőink négyszeres, a féléves előfizetőink pedig kétszeres eséllyel vesznek részt a sorsoláson** (vagyis négyszer illetve kétszer szerepel majd a nevük a gömbben). A megfejtéseket a következő, a nyertesek nevét a 2 számmal későbbi PCU-ban megtalálhatjátok.

FELHASZNÁLÓI INFOK:

ÁLLANDÓ ROVATOK

BOOT

Csak ülök a gép előtt, és gondolkodom. Minden szó, amit most itt lepötyögök, egy-egy csepp verítékkel párosul, ami a homlokomról potyog. Izzadok, mert nem tudom, hogy mi a francot találjak ki magyarázkodásként, hiszen már rég utcán kellene lennie a májusi számnak, én meg még csak most szenvedem össze a bevezetőt. Na igen, egyszerű indok lenne arra hivatkozni, hogy a múlt hónapban is csúszott a lap, s nem biztos, hogy szerencsés 2-3 hétre rá kijönni a következővel. Ez csak enyhe kifogás lenne, ezért hát nem is keresek kibúvót, őszintén bevallom rosszul mértük fel, hogy mit tudunk határidőre vállalni, azután meg ránk szakadt az egész mennyezet. Itt volt ugyebár az ECTS, amiről mindenképpen friss infót akartunk közölni, csak hát akkor kellett volna leadni az anyagot a nyomdának, amikor éppen hazatértek WT Pooh-ék Londonból. Eközben volt az IFABO is, ahol 1 héten át nem unatkoztunk, hála nektek. Amikor meg végre fellélegeztünk, akkor döbbentünk rá, hogy a lapot is be kellene fejezni. Erre jött a hasmenéses influenza járvány, amely szépen végigvonult rajtunk, vagyis ismét nem unatkoztunk, csak időnk nagyobb részét nem abban a helyiségben töltöttük, ahol úgy általában szoktuk. Most viszont már nincs se ECTS, se IFABO, a járványok is elmúltak, sőt végre hirdetőink is hajlandóak voltak leadni aktuális hirdetéseiket kb. 2 hetes késéssel, így összeállt a kép, és az új PC Ultra is.

Bizonyára sokaknak feltűnik a +8 oldal hiánya, de sokan vannak, akiknek nem. Hogy érthetőek legyünk. a múlt hónapban valami nyomdai hiba folytán egy csomó példányba nem fűzték be a 8 oldalas mellékletet, ebből aztán nagy bonyodalmak származtak, a mai napig nem győzzük cserélgetni a hibás példányokat. Elnézést kérünk mindenkitől, akinek ezzel kellemetlenséget okoztunk, ez most már nem fordulhat elő, mert a felhasználói melléklet a főlap része marad, ezzel egyidejűleg marad a 48 oldal is, és a lap árát sem kívánjuk egyelőre emelni.

Kéréseteknek eleget téve, elhelyeztünk a lapban egy kérdőívet, amely az egyik levlapon található. Csak kitéped, kitöltöd és feladod. Ugye, milyen bonyolult? Mindenesetre reméljük, hogy véleményeiteket már a következő számban figyelembe tudjuk venni. A beérkező adatok alakulásáról is be fogunk számolni. Azért azt jelezni szeretnénk, hogy a Wuriitzer, és a filmrovat nem szűnt meg, csak átszervezés alatt áll,

Alig maradt helyem, hogy bejelentsem: JÖN A CD ULTRA, a legújabb, legolcsóbb, meg minden... , a lényeget hátrébb (16. oldal) megtaláljátok. A következő szám megjelenésével kapcsolatban egy kicsit óvatosabbak vagyunk, de kb. 1 hónap múlva jövünk!

a bevez-etető

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 4.szám - 1996. május, megjelenik havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Gáspár Zoltán (O-man)
Borító: ZOD PR Poszter
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: 371-0004, E-mail: pcu@hungary.net
HU-ISSN 1219-7661
Lapunk következő száma június első felében jelenik meg

Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül belföldi postautalványon, vagy átutalással a COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 198,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft, fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft® fiatal felhasználókat támogató programjában
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás (főlap): Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/04-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Nyomás (mellékletek): Pátria Nyomda Rt. F.v.: Füleki Lajos
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint számítástechnikai üzletek és könyvesboltok

Az Úr 1996. esztendejében London városában az **Ecobit kft.** csodás Notebook-ján születnek e sorok. A szállásunk minden igényt kielégít - bár nem az a szálloda, ahol szobát foglaltattunk, mert az tele lett. Másik szállodában helyeztek el, ahova taxival fuvaroztattak át minket! (Ez a másik hely kb. 500 méterre volt onnan) Kaptunk egy leckét az angol udvariasságból... A szombati városnézés kellemesre sikeredett, majd vasárnap reggel kikocogtunk az ECTS-re. Nagyon hiányzott a külön sajtós ruhatár, az **Electronic Arts**, és a **Virgin**. Az **Electronic Arts** legfontosabb részlegét, a **Bullfrog**-ot megtaláltuk egy házzal arrébb, mert az ottani Hilton néhány termében is ECTS folyt. Sikerült egy kétperces beszélgetésre elrabolni magát Peter Molyneux-t, aminek eredménye remélhetően a következő számban testesül meg, egy Dungeon Keeper ismertető képében.



Pillanatkép az ECTS-ről

Ahol a programismertető végén csak Windows megjelölés szerepel a megjelenés dátuma mellett, ott Win 3.1 és Win 95 értendő. Ahogy múlt évben figyelmeztettünk benneteket a CD vásárlás szükségességére, úgy ez évben szomorú kötelességem a Windows 95-re felhívnom játékostársaim figyelmét. Ahogy ma nem igen adnak ki játékot lemezre (nem hallottunk egyetlen egyről sem), ugyanúgy várható, hogy jövőre már nem nagyon marad DOS alatti játék. Természetesen a mostani beszámolóban vannak még DOS-os játékok, ugyanúgy ahogy a múltkor még szóltunk néhány floppy-s játékról. Következzenek a cégek, ABC sorrendben.

21st Century Entertainment

Májusra ígérik a *Synnergist* névre hallgató játékot, melyet objektumorientált kalandjátékként neveztek meg. New Arthus futurisztikus városában - 2010-ben - Tim Machin-t kell irányítanunk, és megtalálni rejtélyes körülmények között elhunyt barátjának gyilkosát. A játék háttereit kézzel rajzolták, 70 különböző színész szerepel a video-epizódokban. Az összes szereplővel beszélgethetünk, a történet befejezése ezektől is függni fog. A cselekmény a kiadott anyag szerint annyira összetett, hogy hosszú órákat (vagy inkább napokat, heteket) tölthetünk majd a képernyő előtt.

Az eddig kiadott flippereket nemes egyszerűséggel "világelső flipperszimulációknak" nevezik, pedig volt köztük néhány elég gyenge darab. Most egy flippertervező program várható, a *Pinball Construction Kit*. Több, mint 60 féle háttérgrafika közül választhatunk majd, melyek 4 féle témához kapcsolódnak (katonaság, sci-fi, motorverseny valamint videojátékok). Többszáz alkatrészből válogathatjuk ki a táblánkhoz szükségeseket. Lesz benne lehetőség a játék felvételére és visszanézésére is, amint ezt a nemrég kiadott Pinball 3D-VCR-ban is megtehetjük. A Pinball World okozta nagy csalódás után talán valami változást hoz majd ez a fejlesztés. (Windows, '96. nyár)

International Aviation Manager - Ez egy újfajta játék lesz, melyben repülőtereket kell irányítanunk. A hangárok mellé sokféle intézményt létesíthetünk, építhetünk például taxiállomást és parkolókat, de beállíthatjuk a kifutópálya hosszát és felületének minőségét is. ('96. ősz)

7th Level

Ők például csak Windows 95 alá írogatnak, a DirectX technológiák felhasználásával.

Minden idők egyik legjobb filmjéből, a Gyalog-Galopp-ból (*Quest for the Holy Grail*) készült, azonos című számítógépes játékkal büszkélkedett a cég. Mint a filmből (és a törikönyvből) tudható, i.sz. 932-ben maga az Isten bízta meg Arthur királyt a Szent Grál keresésével. Ezt egy "hagyományos" kalandjáték képében látjuk viszont: logikai feladványok, rejtvények, és ezek megoldását segítő útmutatások. Ez igen szépen hangzik, csak egy apró gond van — ez nem a történelem, hanem a Monthy Python átirata. Így aztán a logikát nagyítóval kell keresni az egészben, inkább az ismerős, hihetlenül abszurd humor jellemzi. Bizonyos Terry Gilliam is rajzolgatott itt ezt-azt. Eric Idle, Terry Gilliam, Michael Palin, és Terry Jones hangjain szólalnak meg a szereplők — ők az eredeti Monthy Python csapat, csak John Cleese hiányzik (legalábbis a sajtóanyagból). Eric co-producere is a játéknak. Az egész megkoronázása a filmből végül kimaradt, eddig sehol sem látható "Vad Brian Király" jelenet lesz. (Június)


Holy Grail

A következő megszámítógépesedő áldozat nem olyan idős, mint a Gyalog-Galopp, de nem kevésbé ütődött. Ő *Ace Ventura*, az Állati Nyomozoo. Akárcsak az előző kalandjáték, ez is igyekszik a film hangulatát visszaadni. Természetesen nem a film rejtélyét kell újra kibogozni, hiszen az semmi izgalommal nem járna. 30 egzotikusabbnál egzotikusabb helyszínre látogathatunk el hősünket vezetve, és 25 fontosabb karakter információja alapján kell megoldanunk a Rejtélyt. Hogy ez mi, azt persze nem árulták el, mindössze annyit, hogy természetesen minden állatot fenyegető Rejtélyről van szó. (Kora ősz)

Végre normálisabb (?) programokról lesz szó. A *Cold Blooded* elsőre egy közönséges side-scrolling arcade akció. A félig-ember, félig-cápa főhős, Finn nemcsak a szeretett hölgyet, hanem saját emberségét is megkísérli megmenteni. Ilyen játék már volt néhány, de azokban abszolút nem voltak kaland elemek — ebben vannak. S hogy még vonzóbbá tegyék eme játékot, néhány 3D jelenet is került bele... (3. negyedév)

Mint annyi más sikeres játékot annak előtte, a Command & Conquert is utolérte szörnyű végzete: a klónozás. Nem is annyira szörnyű e végzet, hiszen általában csak a hírnevét növelik az alapjátéknak. Ilyen mondatok jelennek meg a sajtóban: A 7th level új Command & Conquer klónja a *Dominion*. Természetesen sok újdonságot ígérnek: A szokásos még szebb grafika, még több animáció mellett madártávlatból is megtekinthetjük építményeinket. Állítólag technikai fejlődés is lesz. (3. negyedév)

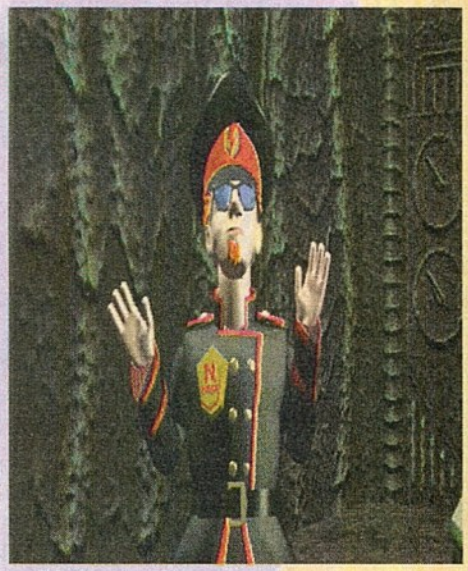
Activision

Nemcsak a Monthy Python lovagjával, a Hasbro Krumplifejével, egy dinoszaurusszal meg egy hatalmas pandával futhatott össze a szerencsés ECTS látogató, hanem Mrs. Röfivel no meg Brekivel is a Muppet Show-ból. Az Activison égisze alatt készül a *Muppet Treasure Island*. A kincses sziget és a Muppet show valami egészen érdekes egyveleget fogja ez a CD elénk tárni. A jól ismert sztárokkal kereshetjük a kincset, küzdhetünk a kalózokkal, stb. Az interaktív mozi és a kalandjáték közé sorolnám, de bármilyen kategóriába is kerüljön, érdemes lesz megnézni. (Windows, május vége)


Muppet Island

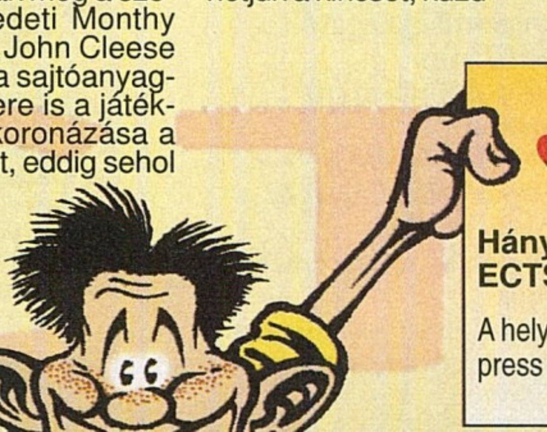
Gremlin Interactive

Brutálisan idióta játéknak ígérkezik a *Normality*. A történet valahol Orwell 1984 könyve és Terry Gilliam (Ex-Monty Python rendező) Brazil című filmje között foglal helyet, csak sokkal mókásabb formában. Neutropolis városának lakóit diktatórikus módon kezdték uralni, létrehozták a NormPolice-t, mely számos dolgot korlátozott az emberek életében. A főhős, Kent feladata lesz kitörni szobafogságából, és megmenteni a várost. A cselekmény 120 helyszínen játszódik, a szereplők mozgatásához pedig a


Normality



Fragile Alliance



Játék 1

Hányszor rendezik meg egy évben az ECTS-t?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. eredeti ECTS press pack CD-s mappát sorsolunk ki.



Dragon Dice

True 3D engine-jüket használták fel. Ezzel gyors 3D-s, animációkkal díszített világot lehet készíteni. A játék irányítását a LucasArts játékaihoz hasonlóra szerették volna csinálni, de azért sikerült egyedit alkotniuk: a szükséges tárgy kiválasztása után egy voodoo bábu különböző testrészein kell megnyomnunk az egér gombját, például a figura szemén, száján vagy kezén. (április vége)

A *Realms of the Haunting* is ugyanezt a True 3D engine-t használja, a különbség annyi, hogy a háttereket fényképek alapján készítik, a történet pedig inkább horror stílusúnak mondható. Mindezek mellett kb. 90 perc video is helyet kapott. ('96. IV. negyedév)

3D-s környezetben játszódó repülős akciójáték készül *HardWar* címmel. Hat gép közül választhatunk, és akár nyolcan is játszhatunk hálózatban. ('96. IV. negyedév) Hasonló lesz a *SandWarriors* is, mely ugyancsak '96 végén fog megjelenni.

A *Fragile Alliance* egy stratégiai játék lesz. A Föld nem volt képes ellátni a megnövekedett lakosságot, így azok egy része az űrbe költözött át, ahol bányászással foglalkoznak. Feladatunk a bányák felügyelete, és megvédése a földönkívüliek civilizációitól. Néha a tárgyalás hasznosabb lehet, mint a harc... ('96. IV. negyedév)

GT Interactive

Náluk semmi igazán új cuccot nem láttunk. Mint bizonyára tudjátok, ők fogják terjeszteni a Quake-et is, meg a Scavenger (Triton) csapat munkáit. Ezekből az Into The Shadows-t ismerhetitek már. A stand egyébként oltárian nézett ki, mert kiraktak egy óriási Quake logot. A Q közepére felfüggesztettek néhány sárgás-pirosas selyemdarabot és alulról levegővel megfújták - rendkívül élethű fáklya imitációt keltve. A standjuk meg egy labirintus-szerű oldallépcső mentén nyílt.

Interplay

Nos, mint már tudjátok (mert szorgosan olvassátok a PC Ultrát, különösen a News rovatát) az Interplay-é (is) az AD&D játék felhasználási joga. Az első ilyen játék a *Blood & Magic* lesz. Erről már olvashatattok, tehát most innen kimarad. A *Descent To Undermountain* viszont nem. A Descent szó nem véletlen: a Descent engine-jét használják eme AD&D játékhoz! Ráadásul teljesen egyedi stílusú: RPG akciójáték - nem igen láthattunk még effélét. Egyébiránt minden a szokásos: Waterdeep városa alatt játszódó RPG, orkokkal, drow-kal, mágiával, karakterfejlődéssel. Különleges csemegeként azt ígérik, hogy ha közelkerülnénk egy ellenfélhez, akkor sem esik szét pixelekre. Hát, ha ezt a falakkal is meg tudják csinálni...

A harmadik az AD&D programok sorában a *Dragon Dice*. Ez egy igen bonyolult játék átirata. A kockáknak itt egészen különleges szerepe van: egy-egy szörnyet vagy akciót esetleg varázslatot jelképeznek. Ezeket a kockákat gyűjteni kell a valóságban. Ezekből 130 van a számítógépes játékban, a gyönyörű animációk természetesen mellékelve vannak. Egyébként meglehetősen sok szerepjátékot és gyűjtögetős kártyajátékot van szerencsétlenségem ismerni, de a Dragon Dice szinte az összes bonyultságát lazán felülmúlja. Belenéztem egy "kis" (úgy tudom, a világon a legnagyobb) játékáruházban a szabálykönyvbe, és alig-alig értettem valamit belőle! Remélem a számítógépes verzió sokkal-sokkal egyszerűbb lesz.

A múltkori ECTS beszámolóban bizonyos Virtual Pool-ról olvashattatok, most pedig a *Virtual Snooker* van soron. A világbajnok Steve Davis neve alatt megjelenő Snooker szimulátorról nem túl sokat szükséges írni, hisz' a Virtual Pool-tól grafikai szempontból nem nagyon különbözik.

Maxis

A *Mindwarp* egy tiszta Descent utánérzés. Talán gyorsabb, talán jobban is néz ki, de igazából semmi új, és sokkal nehezebben kezelhető, legalábbis első ránézésre. A kerettörténet persze egész más: egy idegen agy ereiben kell repkednünk. (DOS, Windows, nyár)

A *SimCopter* egy új SimCity kiegészítés: egy helikopterről nézhetjük végig a Simcity 2000-ben készült városunkat. (ősz, Win95) Efféle kiegészítőkből épül majd fel valamikor, talán '97-ben a *SimCity 3000*. Az alapjátékhoz rengeteg - vezetés, séta, repülés - extra teszi majd még élvezetesebbé.

Az egészet a Windows 95 multitask és multithread képessége fogja majd össze. Azt is ígérik, hogy eleinte ingyen tölthetjük le ezeket az Internet-ről, csak a SC3000-ért kell fizetni. Ennél valamivel hamarabb várható a *SimPark*, ahol egy szafári parkot kell igazgatni.

Merit Studios

Az *AR Drivin'* egy vadonatúj autószimulátor lesz. Játszhatunk majd benne alpesi, mexikói, moszkvai, vagy skóciai pályákon, mindegyiken különböző nehézségi fokozatban. Lesznek jeges, havas, esős utak, hegyi, tengerparti pályák, valamint átautózhatunk a Vörös téren is. ('96. ősz)

LucasArts jellegű kalandjátékot is készítenek, ez a *Double Trouble* lesz. Elrabolnak egy professzort, és vele együtt legújabb találmányát is. Feladatunk a tudós megtalálása, és a szerkezet megmentése attól, hogy rossz kezekbe kerüljön. 3D cyber-thriller kalandjáték lesz a *SatoCity*. Futurisztikus környezetben kell majd mindenfelé mászkálnunk a főhőssel, Skinner-rel. ('96. ősz)

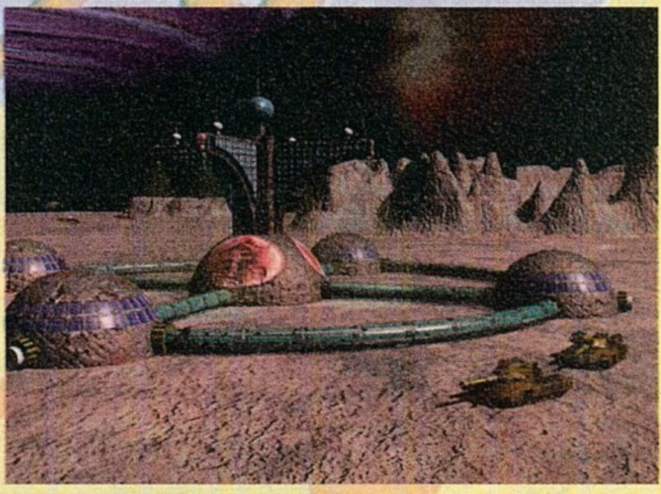
Mindscape

Az igen jónak mondott *SU-27 Flanker* eddig csak Windows 95 alá létezett. Némileg a trendnek ellentmondva, készül a DOS és Win3.1 verzió is. Látható, hogy inkább Win95 alá szeretnének fejleszteni, de egyenlőre muszáj utólag megírni a többit is. S ha már újra kiadják, akkor néhány bővítést, köztük a több személyes játék lehetőségét is beleteszik. Hasonlóképpen a *Warhammer: Shadow of the Hornet Rat* DOS ill. Win 3.1 verziója is hamarosan elkészül, nem részletezett bővítésekkel.

Különleges játéknak ígérkezik a *Lego*. Mindeddig a Lego-ból épített világot csak a gyerekek képzelőereje tette élővé. A hasonnevű számítógépes verzióban azonban valóban él is. Elszabadul egy veszélyes bűnöző a Lego Városban, és nekünk kell elkapni. Ehhez csak az ismerős téglácskák digitalizált verziói állnak rendelkezésre. (Ősz, Windows)

A *Star Trader* egy szép grafikájú, jövőben játszódó üzleti stratégia lesz. Az üzlet ellenére sem fog sokban különbözni a már ismert stratégiáktól - végülis az üzlet is háború... Viszont ez a téma azért mégiscsak új a már unalomig ismételgetett történelmi csaták helyett. (Június, Windows)

A *Silencer* az SSI terméke (ők is a Mindscape alá tartoznak). Egy jövőben játszódó side-scroll akciójátékkal van dolgunk. Ez a jövő a már ismerős: gonosz megatár-saságok uralják, és mi éppen most a szolgálatukban állunk. Mindenféle küldetést kell végrehajtani, a bérgyilkosságtól az ipari kémkedésig. Ami kissé mássá teszi az a haverünk elleni küzdelem lehetősége hálózaton vagy a modemen át. (Augusztus, Windows)



Star Trader



Lego

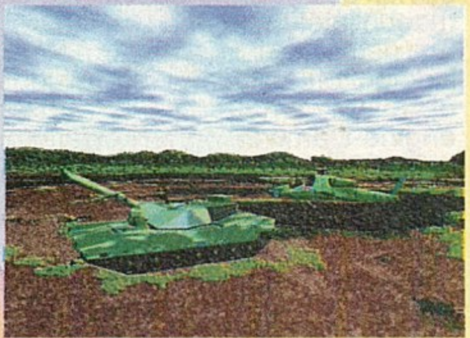
Novalogic

A Novalogic standon a legnagyobb durranás a *VoxelSpace 2.0* volt. A jó öreg Comanche és leszármazottai használták az 1.0-s verziót, így ezt már jól ismerhetitek. Az új sok-



Comanche 3.

kal kevésbé pixeles, sokkal szebb. Extra különlegességként a felhők fölé is repülhetünk, és azokon keresztül is láthatjuk a felszínt - ez valami egészen csodálatos és egyedi. Sajnos Pentium és 16MB ajánlott, viszont DOS alatt is fut, nemcsak Win95 alatt. Most éppen



Armored Fist 2.

három játék készül ezzel az enginenel. Az első a *Comanche 3*. Az új Comanche helikopter már a 21. század gépe, az Apache és hasonló elavult gépekeknél sokkal modernebb mind fegyverzet, mind elektronika szempontjából. Az *Armored Fist 2* is erre az engine-re épül, csak ez éppen tankszimulátor. Az M1A2-es tank hű elektronikus másának ígérkezik. A tank mozgása minden eddigit felülmúl. Például egy meredekebb hegyre vagy csak nagyon lassan vagy egyáltalán nem tudunk feljutni nekifutás, lendület nélkül. (3. negyedév) A harmadik, a *Dirty Racing* pedig egy autóverseny lesz. Természetesen (?) sokkal szebb lesz, mint bármi más hasonló eddig... Az első két említetthez már animációk is társulnak. A Novalogic új leányvállalata, a Pushpop készíti ezeket. Ez a cég jelenleg három veterán filmszakemberből áll. Talán egyikük, Jonathan Betuel neve lehet ismerős, Whoopi Goldberg egyik új vígjátékát, a Theodor Rex-et rendezte.

Végül pedig készül az *F-22 Lightning II*, de ez még borzasztó kezdeti stádiumban van. Mindenképpen érdekes lesz, hisz' erről a gépről még nem volt szimulátor. Ezenkívül itt is egy különleges poligontechnológiát ígér a cég.

Ocean

Valószínűleg sokak kedvence lett a pár hónappal ezelőtt kiadott Worms. Hamarosan megjelenik a kiegészítése is, a *Worms Reinforcements*. Ez az upgrade 20 új



Euro'96

fajta hátteret tartalmaz, de ha ez nem lenne elég, akkor saját firkálmányaink is lehetnek háttérek. Van 15 új játékopció: például állíthatjuk a légitámadások tulajdonságait, vagy kiválaszthatjuk a kukacok sírkövét. Sok új fegyvert, mint az eldobható dinamit, irányítható kamikaze-kukac, no meg a SZUPERBÁRÁNY... Nagyot alakít a hangok terén is: amerikai, német és francia nyelven és négy különböző, még idiótább hangon is megszólalhatnak kedvenceink. Lesznek új zenék is, többek között a nagysikerű Wormsong újrakevert és dance verziói. Egyszemélyes küldetésekkel, újfajta csapatjáték-beállításokkal (maximum 16 játékosig) és hálózati játéklehetőséggel (IPX és modem) is bővítik az elmúlt év egyik legsikeresebb játékát. (már a boltokban)
Egy német fejlesztői csapat, a Neon kidolgozott az Ocean részére egy új, állítólag nagyon gyors 3D-s engine-t, amivel rögtön két játékot is kiadnak. Az egyik a *Tunnel B1*, melyben a Földet kell megmentenünk egy nagyon veszélyes fegyver elszabadulásától. Öt küldetést kell végigjátszanunk a programban. A másik a *Viper*, amely történetének lényege az, hogy el kell pusztítani a földönkívüli lényeket, akik az egész világot az uralmuk alá akarják vonni. Látszik, hogy a két játék lényegében azonos, zenéjüket is ugyanaz az ember, Chris Holsbeck szerezte.
Az *EuroManager '96* egy futballmenedzser program lesz, melyet "focikedvelők írnak focikedvelőknek". 16 csapat közül választhatunk, amiket mérkőzésre küldhetünk minden nevesebb brit és európai kupára. Több, mint 12000 ma is aktívan játszó focista friss adatai találhatóak meg a programon belül. Maximum négyen játszhatunk majd levélben is. (32 bit Windows)
Egy újfajta, japán Manga stílusú autóverseny készül *World Rally Fever* néven, melyet a Team 17 programozói írnak. (Egyébként az előző EuroManager program is az ő nevükhöz kapcsolódik) Tíz országban, 16 féle pályán száguldozhatnak a vezetés szerelmesei, a tokiói belvárostól az afrikai sivatagokig mindenfelé. Használni lehet majd különféle fegyvereket és extra felszereléseket is ellenfeleink legyőzésére. A játék hardware igényét minimálisra szabták meg, egy 386DX-33-ason már állítólag rendesen lehet majd játszani, egy 486DX2-66-on pedig 30 fps-t ígérnek. Majd meglátjuk... (1996.)
Újabb DOOM klónnak ígérkezik a *Dawn of Darkness*, mely - hasonlóan sok manapság megjelenő játékhoz - a jövőben, 2095-ben játszódik. A horrorisztikus háttértörténetre állítólag még Stephen King is büszke lenne. Az *Offensive* is egy klón lesz, ez azonban a Command & Conquer utánzat. A második világháború csatáiban játszhatunk, a normandiai partraszállástól Berlin elfoglalásáig.
Hanna Barbera rajzfilmhősök szereplésével készül a *Pandemonium*. A két dimenziós grafikus kalandjátékban olyan klasszikus ismerősökkel találkozhatunk, mint Scooby Doo, Snagglepuss, vagy Frédi és Béni, a két kőkorszaki szaki. Az egyes karakterek eredeti hangjukon fognak megszólalni. (1996.)
Nemrég az Infogrames cég beleolvadt az Ocean-be.

Philips Media

A francia Haiku Studios mintegy két évnyi munkát fektetett a *Down In The Dumps* c. játékba. A sztori kicsit lökött: aprócska földönkívüliek egy hétvégi kirándulása katasztrófálisra sikerül egy ütközés miatt. Így mindkét hajó meglehetősen heves landolásra (gy.k. űrhajótörésre) kényszerül a Földön. Szerencsére megmenekülnek, mert puhára esnek — egy szeméttelepre. Természetesen a mi dolgunk lesz megmenteni őket ebből a helyzetből, amiben a másik hajóval idepottyant ellenséges egyedek akadályoznak. Gyönyörű SVGA kalandjátéknak ígérkezik, kis rajzfilmekkel megszórva. Nagyon azt hangsúlyozzák, hogy az átmenet a nem-interaktív és az interaktív részek között folyamatos lesz — ezt még egy játéknak sem sikerült elérni, október táján kiderül, hogy ennek sikerül-e.



Gear Head

A emlékszik-e valaki a *Last Ninja* trilógiára? Mi bizony emlékszünk arra, hogy amikor az első megjelent. Nem nagyon volt annak párja... És most PC-re újabb Utolsó Ninja íródik. Mivel csak '97-re ígérik, így nem sok infót adtak róla. Annyit azért ígérnek, hogy ez az új akció/kaland a '90-es évek összes hasonló játékánál jobb lesz.
Ugyanaz a cég, hasonló a téma, de a kalandjáték elem kimarad: *Bloodlust*. Ez pedig az International Karate új verziója lesz. (Karácsony)
A *Gearheads* egy stratégiai játéknak ígérkezik. Elsőre inkább gyerekjátéknak tűnik, pedig csak a kinézet miatt gondolhatjuk ezt. 12 különböző Gearhead figura van, olyanok, mint Deadhead, a játékos koponya, vagy mint Big Al, a bulldózer. Első ránézésre valahogy semmi értelme nem volt a játéknak... (június)

Psygnosis

Mark Blewitt szokás szerint igen rendes volt velünk. (Emlékeztek még a Singleton interjúra?) A Psygnosis egyébként egy harmadik helyszínen volt, ahová saját mikrobusszal fuvarozták a népeket. (Esetünkben a nép éppen két főből állt...) Mint kiderült, ez a hely kb. a 3. ház volt a szállásunktól... No, eme helyen láttunk egy-két igazi nagy durranást. Az első a *Deadline*. A Jagged Alliance-re emlékeztet, azonban ez szebb és sokoldalúbb lesz. Itt nem egy szigetet kell visszafoglalni, hanem terroristákat kell elkapni, lehetőleg a túszok életben hagyásával. (Bezzeg a programot részünkre demonstráló úriember nem így csinálta...) Az akció igen szép, real-time 3D-s, az UFO-hoz hasonló nézettel. Amikor bekocogunk egy házba, akkor nemcsak a tető, hanem a fal is eltűnik , és láthatjuk a bent rohangáló embereket. Ami igen lényeges: tetszés szerint alkothatunk kisebb csapatokat az emberekből. A terroristák legyőzéséhez természetesen szükséges némi háttérinfó, ezt egy hypertext rendszerrel oldották meg: megjelenik egy rövid esetleírás, és kijelölhetünk szavakat további kutatási célzattal. Rengeteg apró részlet gondos kidolgozása, triviális kezelés és az SAS volt kommandósainak "lektorálása" hivatott biztosítani az igazán kiváló játékot. (DOS, Windows)
A *Chronicles of The Sword* Artúr király idejében játszódó kalandjáték. Mintegy 100 gyönyörű 3D-s renderelt pályán játszhatunk. Morgana gonosz mágiáját kell legyőznünk, ami magát a Kerekasztalt fenyegeti. Ez a játék is megkísérel valamennyire korhű lenni: a megfelelő ásatások alapján készítették.
A Washington Daily News riportereként utazhatunk egy riadóállapotba lépett katonai bázisra, *Zombieville* városába. Valamilyen fegyverkutatás - netán atom? esetleg biológiai? - félresikerült, az élők és a holtak együtt sétálnak az utcán... A játék, szokásos módon, 3D-s, egyszerű interface-el ellátott kalandjáték. Itt is a különlegesen jó sztori, és az aprólékos kidolgozás a jellemző. A főhősünk például nem jobb, hanem balkezes. Vagy ha előhúzunk egy fegyvert, akkor mindjárt nem hajlandó senki szóbaállni velünk...

Sierra On-Line

A Sierra idénre viszonylag sok újdonságot ígér, ami nem csoda, hisz a múlt év folyamán hat fejlesztőcéget vásároltak fel, köztük például az autószimulátorairól (Nascar, Indycar) híres Papyrus-t is. Ezzel mintegy 700 alkalmazottjuk lett, és ez évre mintegy 100 játékot terveznek kiadni. Ennek csak töredéke fér el ebben a cikkben.
Az *Urban Runner* egy újabb nyomozós játék lesz, több mint három óra filmjelenetet fog tartalmazni. Ezek végig teljes képernyőn fognak futni, 32000 színű SVGA képpel. A forgatáshoz 25 színészt fizettek, akikkel 4 teljes hónapon át rögzítették a jeleneteket. Egy szaunában történt gyilkosság után kell



Urban Runner

majd nyomoznunk. A játék során sokféle tevékenységre lesz lehetőségünk, futhatunk, lövöldözhetünk, beszélgethetünk a többi szereplővel, vagy harcolhatunk ellenségeinkkel. (Windows, április vége)
A *Lighthouse* egy 3D-s, nem real-time, hanem előre számolt grafikával készített program. Egy barátunk felhív minket, hogy amilyen gyorsan csak lehet, menjünk át hozzá, az egyéves gyerekére vigyázni, mert neki nagyon sürgős dolga van. Ekkor kezdődnek a problémák, mert a kislányt, Amanda-t elrabolja valami gonosz szellem, nekünk meg nincs más választásunk, meg kell keresnünk őt. (Windows, '96. nyár)
Rama. Nem, ez nem a margarin, hanem egy új program, mely Arthur C. Clarke és Gentry Lee azonos című sci-fi regénysorozata alapján készül. Az utóbbi úr egyébként a NASA egyik vezető mérnöke, így természetesen a középpontba kerülő űrhajó meglehetősen valósághű lesz. A játékban többször felbukkan majd maga Arthur C. Clarke is, aki hasznos tanácsokkal fog ellátni minket. A programban 3000 féle 3D-s háttér lesz (a Phantasmagoriaban mindössze 1000 volt), a zene pedig természetesen sztereóban fog szólni. Mindez a tervek szerint három CD-t fog betölteni. (Win'95, '96. karácsony)



Cyberstorm



Játék 2

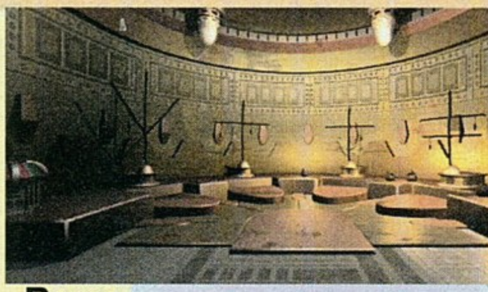
Melyik volt az a cég az ECTS-en, mely standja úgy nézett ki, mint valami roncstelep?

A helyes megfejtések beküldői között ennek a cégnek 3 demo CD-jét sorsoljuk ki.

A *Civil War General* egy újabb háborús stratégiai játék lesz az amerikai polgárháborúról (hol van már a jó öreg North & South...). Teljes történelmi hitelességet ígérnek, a kiindulásnál a csapatok azokon a helyeken lesznek, ahol a valóságban is voltak, az utánpótlásra is ugyanúgy számíthatunk, mint az igazi háborúban, nem helyezhetünk majd el csapatokat olyan helyre, ahol nem álltak annak idején. (Windows, június)

Már készül a Red Baron repülőgépszimulátor második része, melynek címe *The Return of Red Baron* lesz. Az SVGA grafikájú játékban az első világháború idején repülhetünk. (Windows, '96. tél)

A *Mission Force: Cyberstorm* az EarthSiege világát öltözteti stratégiai köntösbe. Maximum 26 harcost irányíthatunk egyszerre a hatszögekből felépülő pályán. (Windows, június)



Rama

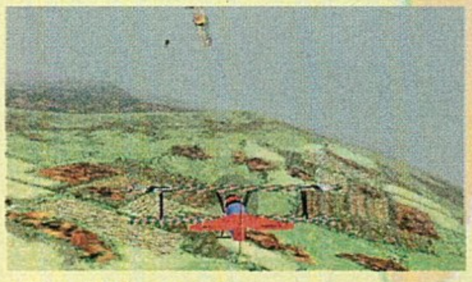
Örömhír a *Larry* rajongóknak: Al Lowe már tervezi az új epizódot. Mikor megkérdezték tőle, hogy mi a véleménye arról, hogy a Larry sorozatot videón kéne folytatni, így felelt: "Egyáltalán nem ellenzem a fejlődést... de utálom a változtatást!"

A sajtóanyagban "foto-szürrealisztikus" stílusúnak jellemezték az eddigi részek háttérgrafikáit - valószínűleg az új is ezt a vonalat fogja követni. ('96. karácsony)

Már készül a *Phantasmagoria 2* is. A történet a WynTech Chemicals vegyszergyár körül zajlik. Már kiválasztották a három főszereplőt, melyek között egy szerelmi háromszög alakul majd ki a programban. (szeptember)

A *Shivers* sikere után 1997-re várható a folytatás, melyben egy Arizona állambeli sivatagi városban kell megtalálnunk barátainkat.

Mikor három amerikai városban kipróbálhatták a *Hunter-Hunted* nevű új akciójátékot, a játékosok 96%-a igennel válaszolt arra a kérdésre, hogy megvennék-e a teljes verziót. 3Ds renderelt szereplőkkel verekedhetünk barátunk vagy a számítógép ellen. (december)



Red Baron 2.

A *CyberGladiators* is egy verekedős játék lesz, melyben robotokkal harcolhatunk. (karácsony)

Tervezik a 3-D Ultra Pinball folytatását is, *Creep Night* címmel. Októberben fogják kiadni ezt a hátborzongató grafikájú flippert.

Egy sakkprogram is készül, a *PowerChess*. A mai (sakk)programoknak megfelelően ez is 3 dimenziós táblát fog használni.



Lighthouse

A TSR-el közösen csinálják a *Birthright* PC-s verzióját, mely egy klasszikus AD&D játék lesz. (karácsony)

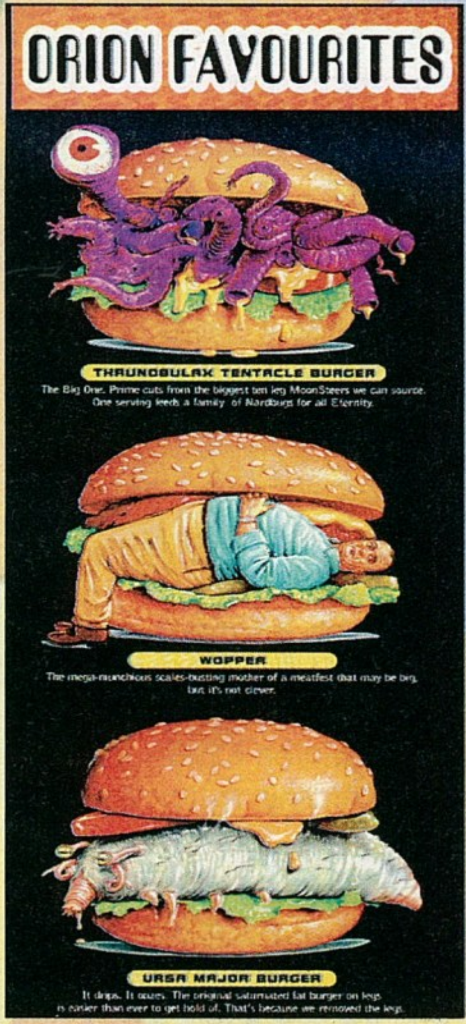
Az *Echoes* programban egy régész szerepét vehetjük át, de mindezt a XXI. században. Célunk kideríteni, hogy hogyan s miként éltek a földönkívüliek, melyek maradványait ásatásaink során találunk. Emellett összeállíthatjuk a földön-kívüliek csontvázát is. (1997)

Az oktatási (Edutainment) vonal fejlesztését is folytatják, például a *Dr. Brain* következő epizódját, továbbá néhány gyerekeknek szóló Windows alkalmazás (Word, Excel) használatát bemutató programokat fognak kiadni.

Végül pedig egy rövid hír: lesz *Gabriel Knight 3* is.

U.S. Gold

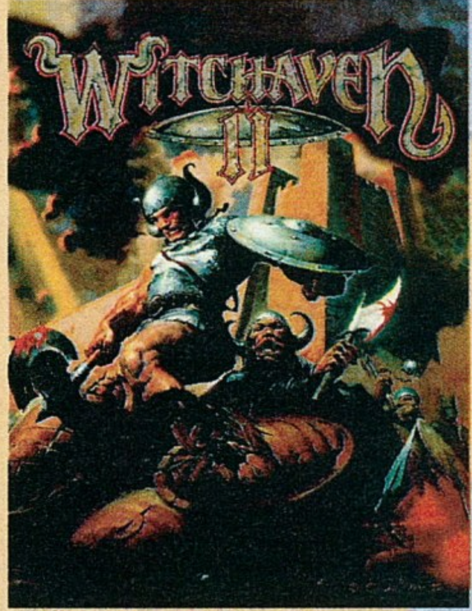
Sok cég dolgozik ennek a kiadónak is, a Hilton különtermében sokféle céglogot lehetett látni a falakon (egyébként itt még ebédeldel is kínáltak minket).



Orion Burgers

Készül a *Witchaven II*, mely az előzőhöz hasonlóan Heretic klón lesz. A bemutatón egy dolog nagyon tetszett: a szörnyek minősége. Még ha közel is mentünk hozzá, akkor se lett pixeles (a falakról ezt nem lehet elmondani). Maximum 16-an lehet majd játszani hálózaton keresztül. (DOS)

A Sanctuary Woods fejleszti az *Orion Burger*-t, mely nagyon Space Quest utánzatnak tűnik. Ennek egyik oka az, hogy a jövőben játszódik. A történetet állítólag az Idétlen időkig (Groundhog Day) című film inspirálta, ehhez hasonlóan adott időpontokat többször is átélhetünk. A sztori nagyon humorosnak ígérkezik: az Orion Burger gyorsétterem lánc új boltot akar nyitni, mégpedig a Földön. Első helyre a vevőt állítják, és az se számít nekik, ha azok az emberi testrészekkel töltött hamburgereket, vagy az Eyescream névre hallgató desszertet szeretik. A grafikán a Hanna Barbera stúdió egyik grafikusa dolgozik.



Witchaven 2.

A *Jetfighter III* a repülőgép-szimulátor-sorozat folytatása lesz. A felhasznált engine gyanúsan hasonlít a NovaLogic-féle Voxelspace 2-re.

Viacom Multimedia

Van itt egy iszonyú halom Star Trek cucc. Sajnos ezekről nem tudunk mit írni, mert egyikünk se ismeri túlzottan a sorozatot. Ez még nem lenne gond, de pl. a *Star Trek Borg* sajtóanyaga a következő: "A következő Star Trek CD-ROM kaland a Simon&Schuster különlegesen sikeres sorozatából" (Szó szerinti fordítás!) A *Deep Space Nine Harbringer*-ről már korábban szültem néhány sort. A *Klingon*-ról annyit sikerült megtudni, hogy ez is kaland, és 3 CD. Van még három interaktív kézikönyv: *Star Trek Omnipedia, STTNG Interactive Technical Manual U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, ST Episode Guide.*

Rengeteg kereskedelmi on-line szolgáltatón át játszható játékról kaptunk infót, amit egész egyszerűen kihagyunk, mivel Magyarországon ezek a játékok még egy jó darabig nem nagyon lesznek játszhatóak. Érdemes megemlíteni viszont a három nagy vallás központjáról, *Jeruzsálem*ről készülő CD-jüket. A város történetéből alig négy évezredet mutat be eme CD, pedig egyes régészek szerint van hét is... Nemcsak a múltról, hanem a jelenről is rengeteg részletet találhatunk a CD-n. Ha kezembe kerül egy végleges verzió a CD-ből, akkor további néhány sor erejéig még visszatérünk ehhez. (tavasz)

3D-s akciójáték a *DeathDrome*. Egy tankkal kell egy arénában küzdenünk a többi versenyző ellen. A szokásos bonus cuccok segítenek ebben: energia, lőszer, plusz idő. Különlegességnek egyedül a fix út hiányát említeném, a 3D-s arénában bármerre mehetünk.

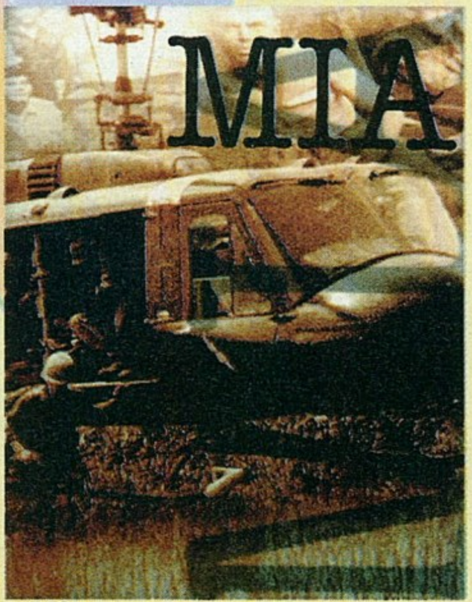
Az Under a Killing Moon stílusában készül a *Philip Marlowe: Private Eye*. Igen kiváló sztorit ígérnek - egy eredeti Chandler regény átirata lesz a játék. A grafika szokásosnak nevezhető 3D-s, előre renderelt.

Warner Interactive

Az ő Command & Conquer klónjuk már a múlt évi ECTS news-ban szerepelt, noha akkor még nem is volt C&C. (Igaz, Dune II volt...) A nevét könnyű megjegyezni, mert elég rövid: *Z*. Előbb-utóbb csak elkészül, úgy nyár végére tervezik kiadni. Egy 95%-osan kész verziót láthattunk végre a kiállításon.

A *Safecracker* pontosan az, amit a neve is suggal: széftörés. Nem interaktív kasszafúró enciklopédia lesz, hanem kalandjáték. Van egy kis irodaépület, alig 50 3D-s szobával, és ezekben 35 széf. Különböző rejtvények megoldásáként juthatunk olyan infókhoz, ami egy-egy páncélszekrényt nyit. Végül az egész megkoronázásaként a főszéfet is ki kell nyitni. A játék a Quicktime VR engine-t használja, ami teljes 3D-s mozgást és nézelődést tesz lehetővé. Minden irányból megvizsgálhatjuk a tárgyakat, amire szükségünk is lesz, ha meg akarjuk oldani a játékot. (Július, Windows)

A *MIA* egy Vietnámban és Indonéziában játszódó helikopterszimulátor. Az ekkoriban használatos helikopterek hű mását röptethetjük a játékban. Akárcsak a legtöbb mai játék, ez is 3D, meg texture-mapped, meg vízkereszt. Ez most annyival több ennél, hogy valami új csoda videótömörítő-algoritmus segítségével egy teljesen mezei 486 is képes 30fps videót visszajátszani a CD-ről. Ezért aztán a játék szerves részévé léptették elő a videót. (Win95, December) Itt most azért teszek egy megjegyzést: a 486, a Win95, és a '96 december kicsit üti egymást...



Mia

WT Pooh & Dino

Kingdom O' Magic

Krhhhh, ez igen - tört fel belőlem, mikor először végignéztem a *Kingdom O' Magic* bevezető animációját - az amit láttam egyszerűen magával ragadott. Igaz, mielőtt elindítottam volna már nemcsak, azt hallottam a csiripelő elefántoktól, hogy nyomába ér a *Discworld*-nek, hanem még azt is, hogy talán le is hagyja. De hagyjuk a találgatást (hogy lehagyná-e a **Discworld**-öt avagy nem), mivel csak a preview változattal játszottam, mivel még nincs kész a teljes játék. Az demóban egy emberrel (akarom mondani valamifajta óriásbékával, Thidney-vel) lehet játszani és csak egy "mission"-t. Ez esetben a mission nem egy 18 Heretic vagy **Doom** típusú pályát takar, hanem egy történetet. Naná, hogy alapból nemcsak valami kis hétvégi sárkányhajkurászást, hanem a legnehezebbet - a "*7 - 11 QUEST*"-et - kapjuk. Mindez töredéke lehet a kész játéknak, mégis nekem az az érzésem, hogy



Thidney teleportál

le fogja hagyni nagy elődjét, a *Discworld*-öt. Természetesen feltételezem, hogy a storyt a teljes verzió elkészültéig jelentős mértékben megváltoztatják , gondoljunk csak a "Full Throttle"-ra... Mindenesetre, ha csak egy kicsit is jobb lesz, mint most, akkor már néhány mérfölddel a **Discworld**-öt is le fogja pipálni. Hiszen gondoljunk csak bele, mi mindennel találkozhatunk a játékban: nagymama a karosszékében hintázik, mikor előtte elhalad egy lángoló figura... a na-gyinak még csak a szeme sem rebben. Más: az epizód kezdetén - Star Wars stílusban - egy WC tovahalad a képernyőn, majd lehúzza magát, mielőtt egy hiper-űrugrást hajt végre, nem is beszélve arról, hogy közben megjelenik előttünk az epizód címe: *Wrath of Pinhead*. A teljes verzió mission-onként bizonyára több epizódból fog állni, nem úgy mint most, ebben a verzióban (sajna) csak egynek a végigjátszására van lehetőségünk. A grafika valahol a Ray-Trace és a kézzel rajzolt változat között lehet, mindenesetre lenyűgöző. A zene pedig egyszerűen fenomenális, király, acse (ahogy a reklám mondaná:), stb.

A játékban újításként - a hasonló kaland és mászkálós stílusú játékokkal szemben - megjelent a varázslat. Ezzel az ellenfeleinket (akik ellen még van esélyünk a verekedésben, nem úgy, mint Goliath, a törpe - életerő: IDDQD) le lehet kicsinyíteni (10 életerőt visz le), káposztává lehet varázsolni (45 életerő) és természetesen vissza is lehet őket nagyítani. Remélem a végleges formába öntött játékban a varázslatokból is több lesz.

Szintén újítás, hogy harcolni is lehet: kezdetben csak ököllel, láncfűrésszel és detonátorral (ezt inkább csak akkor próbáljuk ki, ha már végképp elegünk van a *KOM*-ozásból) vagyunk felfegyverkezve, de későbbiekben be lehet szerezni egy kardot is. A végleges verzióban pedig gondolom már egy egész hadseregnek is elegendő mennyiségű fegyver fog a rendelkezésünkre állni.

Jöjjön akkor egy kis leírás erről, a két napból álló epizódról. Nem szükséges lelkiismeretesen mindkét napot végigcsinálni, két perc alatt is meg lehet oldani az egészet, de aki ezt választja, az számos poént el fog mulasztani. (ezt a módot már csak azért sem ajánlom, mert az az érzésem, hogy a teljes verzióban majd mindent meg kell csinálni, és hát akkor már gyakoroljunk addig is:).

A story kezdetén az utcán találjuk magunkat. A nagymamival beszélve még csak véletlenül se kérjük meg arra, hogy meséljen nekünk, mert ugye ha egy nagyi belekezd gyerekkori élményeibe, akkor annak sosem lesz vége, és igen könnyen éhen halhatunk. Mindenesetre, ha kifaggatjuk a kalitkába zárt gyerekről, akkor igen érdekes történetnek lehetünk a fültanúi. Közben gondolkodás nélkül kapjuk fel a sikátorban heverő kis zacskót, amibe rögtön be is dughatjuk a kocsmába tartózkodó "rémes szörnyeteget", a papagájt. Következő utunk a ruhakölcsönzőbe vezessen, ahol mindössze egy aranyért egy szép fehér ruhát bérelhetünk. Örömünk ellenére azért inkább még ne öltsük magunkra, mivel nem biztos hogy mindenki értékelné csodás öltözetünket. A fodrászszalonban vegyük fel az újságot, a mólón pedig a tengerészeti könyvet. A csónakosnak jósszívvel adjuk oda a papagájt, melynek következtében - az időközben kalózzá vált csónakos - hatalmas krákogások közt felajánlja, hogy használhatjuk a csónakját, azaz szívesen átvisz a szakács szigetére. Ezt azonban még ne vegyük igénybe, hanem a városban kószálva keressük meg *Pinhead*-et, az ork gyűrűmestert. Mivel igen lenézően társalog velünk, ezért gyorsan nyomjunk rá kétszer káposztavarázslatot, és aztán támadjuk meg láncfűrésszel (csak semmi szadizmus, egyszerűen DOOM stílusban). Eredmény egy sírkő, rajta a felirat R.I.P. (Rest In Peace). Ha közelebbről megvizsgáljuk, rájövünk, hogy a néha *Pihead*-nél egy villámokat tartalmazó doboz, egy kard, egy rakat pénz volt, így most mi jogos tulajdonosává váltunk eme tárgyaknak.

Mindezek után térjünk be a parókaboltba (*World of Wigs*), ahol kis társalgás után megkapjuk a világ legocsmányabb parókáját (ötletes fekete-fehér filmbejátszást láthatunk, ha megfelelő válaszokat választunk ki - a végére már visítottam...:). Ezt a fodrászszalonban felöltve a maestro rögtön ránkveti magát, és talán két perc alatt megszabadít a felesleges parókától. Annak érdekében viszont, hogy a szép új "hajunkat" gondosan ápolhassuk, kapunk tőle egy hajszprét. A lehullott hajunkat szedjük fel és rögtön adjuk is oda a parókás bolt eladójának. Jó tett helyébe jót várj! - igazsága most is bizonysággá válik, hiszen a fürtökért cserébe felajánl egy táblát - mire egy kellemes szöveg van felvésve - vagy egy kis pénzmagot, a döntés a mi mancsunkban van. Mi persze nem tudunk dönteni, és nyugodtan bízzuk az eladóra a választás jogát, így végül mindkettőt megkapjuk. A táblát adjuk oda a kocsmárosnak (egy igen fura mutáns, kinek a fejéből egy kéz nőtt ki, ami jó nagy tockost ad, ha efelől az érzékeny pontjáról kérdezősködünk), aki ezért cserébe egy öngyújtót ad.



A híres-neves parókabolt

A továbbiakban az utcákon bolyongva szólítsuk le Goliath-ot, a törpét. Szegény krónikus háborúmániában szenved (a következő dialógus folyik le köztünk és a törpe között, ha a felajánlott válaszok közül harmadikat mondjuk:

- *Háború! Háború! Háború! - mondja a törpe.*
- *Nyugalom kisfiú! - szólal meg Thidney.*
- *Ne provokálj, készen állok a harcra! HÁBORÚ! HÁBORÚ! ÉS HÁBORÚ!*
- *Hé kisfiam! Mondd meg a szüleidnek, hogy adjanak tiszta narancslevet, mivel az jó az idegekre!*
- *A SZÜLEIM HALOTTAK!*
- *Jaj, szegény kisbaba, gugyukugyu...*
- *Nem vagyok baba, szexuálisan és mentálisan felnőtt vagyok!*
- *Bizonyítsd be... ööö... inkább ne*...stb.

- és ez csak egyike a játék közbeni rengeteg párbeszédnek...). Miután jól kiveszekedtük magunk megint szólítsuk meg a nagyit, akit egy kis beszélgetés után küldjünk el (*I want you to go...*), és így már felvehetjük az éhes unokáját a ketreccel együtt.

Mire idáig eljutunk valószínűleg eljön az éjszaka, tehát már ideje hogy besötétedjen (és megnyit a disco, wow, dumping!). Mindenesetre ha még nem lenne sötét, mindenképpen várjuk meg az éjszakát. Ekkor öltsük magunkra a kikölcsönzött ruhát a főtéren, majd menjünk be a Disco-ba. Szólítsuk meg a parkettek királyát, aki kinézetünk alapján földönkívülinek tart bennünket, és ijedtében elrohan, még a kabala-medálját is hátrahagyja. Ezt gyorsan vegyük fel, és akasszuk a nyakunkba, így Thidney, a táncparkett királya bemutatja tudását (eszméletlen: megy a háttérben egy disco zene, miközben egy női hang belemondja: *feel me.. touch me..* erre Thidney szégyenlősen megjegyzi: *NO!*). Jutalmunk a disco falára kiírtakhoz híven egy pár aranycipő lesz. Miután távoztunk szólítsuk meg megint Goliathot, aki most épp néhány centivel nagyobb akar lenni, mert úgy jobban tudna harcolni. Nosza, adjuk neki oda az aranycipőket, amiket - ha még egy kicsit nehezek is - örömmel elfogad, és elcammog. Mi pedig várjuk meg a reggelt, és a kalóz segítségével induljunk el a szakács közeli szigetére társakat keresni.

A szigeten a víz-elementálnak kezdjük el bizonygatni, hogy táptalan, még egy vízkereket sem lenne képes megforgatni. Uccu neki, vesd el magad, kellett ezt nekünk mondani, hát nem megcsinálja (éljen!). A bejárat elé állva használjuk a villámos-dobozt, amiből a villámok kikelnek, és a villámhárítón át a házban lévő elektródákat feltölti. Mikor bemegyünk a háromemeletes házba három köpcös mézes sütemény támad ránk. Persze a kis ember a ketrecben már igen éhes, így uszítsuk a vérszomjas sütikre. Az eredmény lenyűgöző: mézesfigura belek röpülnek ki az ajtón. Most már nyugodtan bemehetünk, és rögtön menjünk is eggyel feljebb. Itt a tésztát lapítsuk ki a sodrófa segítségével, majd az előre elkészített figura alakzattal vágjunk ki egy részletet belőle. Az így keletkezett tésztát tegyük be a sütőbe, amin keresztül az lemegy a hallba az elektródák alá. Gyorsan vegyük fel a csokisdobozt, majd ezt követően már nincs más dolgunk, minthogy a felső emeleten felvegyük az őrült tudós terveit, és meghúzzuk az elektromos főkapcsolót. Hurrá, Frankeinstein után szabadon megalkottuk a mézeskalács-superhero-t, aki mindent tud, nagyon erős, bátor, stb. Beszélgessünk el vele, és hívjuk magunkkal. Először egy kicsit vonakodik, de egy kis rábeszélésnek köszönhetően mégis csatlakozik hozzánk. Megbeszéljük vele, hogy nemsokára a kocsmában fogunk találkozunk, és...



Szimpatikus főhősünk

CONGRATULATION, YOU COMPLETED.. stb. Igen, végigcsináltad a demó verziót. Ez után a leírás után, ami még csak a játék előzeteséről volt, nehéz elképzelni, hogy milyen terjedelmű lesz a teljes játéké.

Mindenesetre a játékról csak jót tudok mondani, a grafika csodás, igaz nem SVGA (de ugye senkinek nem árt meg egy kis nosztalgia, nomeg a 320*200-as felbontás), de igen kellemes. A zenéről már szóltam, de még mindig csak ámulok és bámulok, hogy milyen jó. A kezelhetőség csodás, mindenre könnyen rá lehet jönni. A játék nehézségét is jól eltalálták, nem nehéz, de egyáltalán nem is könnyű. No és mindent felülmúl a szereplők hangja, ami királyi, egyszerűen fantasztikus.

Egyszóval magával ragadott a játék, karókon (tűkön) ülve várok a teljes verzióra!

Hacker/ORI0N DESIGN

Minimum hardver: 486DX-33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Sales Curve Int.
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika: ★★★★★☆☆☆☆☆
Hang: ★★★★★☆☆☆☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★★☆☆



IFABO BUDAPEST 1996

Nem is Muszorgszkíj, nem is Emerson Lake and Palmer, de nem is Tomita, hanem PC Ultra:

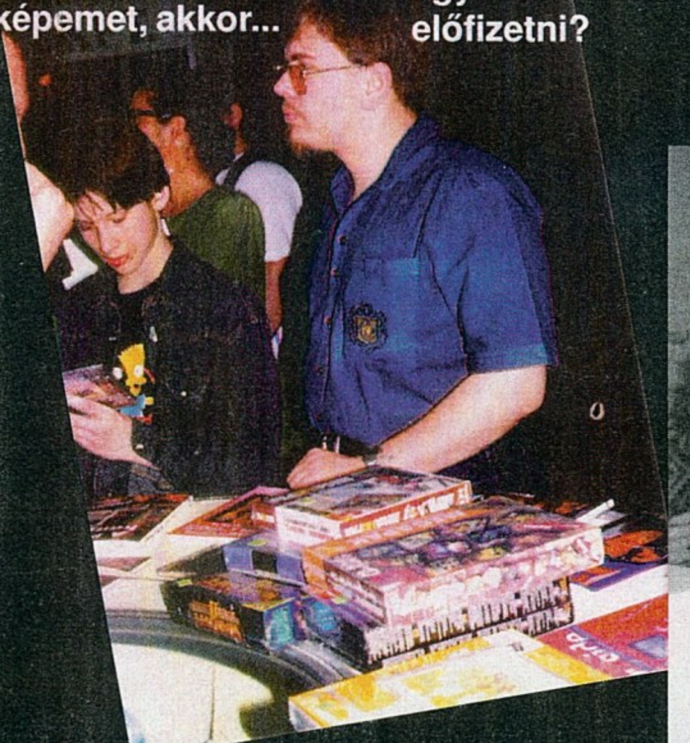
Egy kiállítás képei...

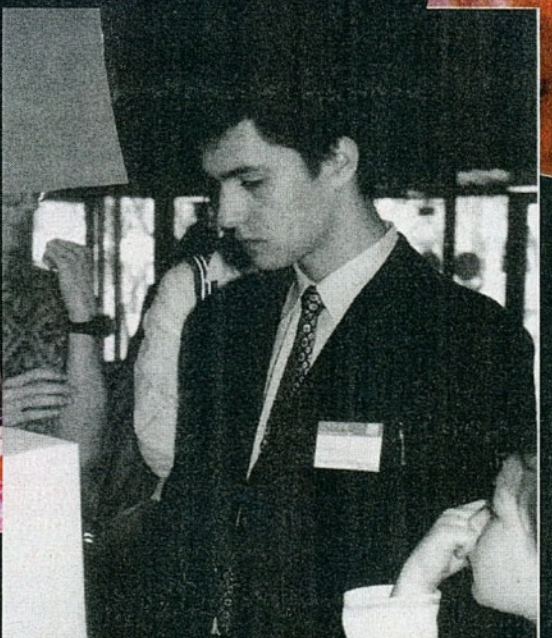
Jöhetne már a felmentő sereg(szemle), azt hiszem mai is későn fekszem le...



Aki az IFABO-n fizetett elő, egy CD-t kapott ajándékba. A kiállítás 2. napjának dumája volt: *'milyen CD-t adtok? 2x-es, vagy 4x-es sebességűt?'* Hááát? Ha jól meggondoljuk egyszerre mindkettőt. Hát nem megérte előfizetni?

Hogy megy a bolt fiúk? Ha be meritek rakni az újságba a képemet, akkor...





Ruszi7Mortal Team állta a sarat, ugyanis bárki kihívhatta a standon egy Mortal 3. játékra. A tét egy 1 éves PC Ultra előfizetés volt. Ezúttal 1 fővel sem nőtt az előfizetőink száma. De kár...

Néha olyan sokan voltak a standunkon, hogy még a "másik oldal"-on is a feje tetejére állt minden(ki). A képen a zenekarból a sáj-harmónikás.





Az IFABO dumája: Egy vevő kérdezte: *"Amikor azt kéri a gép, hogy 'Insert CD#3', mit tegyek?"* Válasz: *Tegye be a 3. CD-t!* Mire a vevő: *"Csak az a gond, hogy már a második is nagyon nehezen ment be az első mellé!"* Ez megtörtént!

A megfáradt csapat (fele), a kiállítás zárásakor. A többiek igazoltan távol. A képeket egy picit eltorzítottuk, mert egyikünk sem szereti, ha az utcán megrohanjá az autogramkéregetők lelkes serege...



Játék 3

Találjátok ki annak a munkatársunknak a 'fedőnevét', aki a PC Ultra logo-t tartja.

A helyes megfejtések beküldői között 5 db. CD ROM-tár 5. CD-t sorsolunk ki.



A 2278-as esztendőben járunk... A Föld és lakói sorsát lassan megpecsételi az idegen Armid hatalom zsarnoksága (itt így hívják az "ügyeletes rossz"-at). Ez a többé-kevésbé humanoid társadalom az emberek szülőhazája feletti uralomra tör, s a teljes hatalomátvételtől immár csak hajszálak választják el őket. A Raven űrhajó valójában egy gigantikus harci építmény, amelyet Gordon Dark (egy ronda, kétszínű alak), a Föld legnagyobb fegyver- és hadianyaggyártó cégének vezetője tervezett. Ez a gép a kulcs a bolygónk feletti hatalom megszerzéséhez. A Föld Lázadó harcosai nemrégiben arra az elhatározásra jutottak, hogy megszerzik a Ravent, és vele együtt a régóta áhított szabadságot. A feladat viszont nem mindennapi ügyességet és haditechnikát igényel, így először is egy különleges adottságokkal rendelkező harci pilótát kerestek. Az emberiség egyetlen esélye ebben a kiváló harcosban van, amelyet természetesen szerény személyünk fog alakítani a játék során.



Szörnyfej, vagy szőr nyírás?

Ezzel a huszadrangúnak is csak némi túlzással nevezhető sci-fi bevezetővel indul a The Raven Project nevezetű játék. A kerettörténet, mint láthattuk elég szokványosra sikerült, amit a játék további eseményei sem fognak megcáfolni. Részünk lesz minden jóban, amit csak el tudunk képzelni egy mai lövöldözős játékban. Irányíthatunk többféle űrhajót és emberformájú robotot is az ellenfél hasonló fizimiskájú szerkezetei és pilótái ellen. Ennyi talán elég is ahhoz, hogy sokan elmeneküljenek a képernyő elől, de azért játékteszt ez itt, hogy alapvető dolgokat legalább elmeséljünk erről a game-ről.



Vérmes-e eme vér-mese?

Nos a játék 2 azaz kettő darab CD-n található, ami kissé meglepő (is lehetne, de manapság már az egyszerű játékos nem lepődik meg semmin), ha a játék színvonalát nézzük. A rengeteg tárhelyet természetesen a grafika és az animációk (filmbetétek) foglalják el. A grafikáról persze mindenképpen meg kell jegyezni, hogy nagyon jóra sikeredett, különösen a bázison belüli animációk és a város utcáin való repkedés közben, ám a filmbetétek között szinkronizációs hibákat véltünk felfedezni a kép és a hang között. A filmjeleneteket (ahogy az szokás...) ötöd-vonalbeli önképzőkörös színészekkel készítették, sok helyen kiábrándító a játékuk (a maszkmestert viszont mindenképpen elismerés illeti), de azért lazán elérik a hetvenes-nyolcvanas évek sci-fi filmjeinek színvonalát. Nagyon jól sikerült viszont a számítógépes grafika kombinálása a korábban felvett videókkal. A hanghatások és szövegelések többsége SoundBlasteren elég gyenge minőségű, de nem sokat zavarja a játék hangulatát. Előfordult az is, hogy máig kiderítetlen okok miatt egyszerűen nem volt hajlandó megszólalni a hangkártya egyik-másik filmbetét alatt.



Ketten settenkednek csendben

A játék menete viszonylag ötletesnek (illetve jónak) mondható, ugyanis gondunk volt a készítőknek arra is, hogy a küldetések közötti időt rengeteg animációval illetve filmbetéttel töltsék ki. Az előbb említett apró kellemetlenségektől eltekintve ez nem vált kárára az amúgy kissé unalmas játéknak. Eme kis intermezzók segítségével jobban beleélhetjük magunkat a történet folyásába, és végigkövethetjük az ellenség soraiban általunk okozott károk következményeit is. (Határozottan kellemes élmény kárörvendő lelkünknek, ha tanúi lehetünk annak, amikor az Armid főnök lecseszi szerencsétlen alattvalóját, aki olyan bűnbánó képpel térdel előtte, hogy majd' megesik rajta a szívünk.)

A játék lövöldözős része játszódhat valamelyik bolygó illetve hold (Föld, Hold, Mars) felszínén, illetve a szabad világűrben is. Kint az űrben természetesen nem irányíthatjuk az emberszabású robotainkat, csak az űrhajókat. Gépünkkel szokványos lövöldözés a feladatunk, cél minden, ami mozog és aminek valamennyire gépi külseje van. Jó szolgálatot tud tenni egy rágó a 'Space' gombon. Fegyvereink között van hagyományos lézerágyú, rakéta irányított és irányítatlan változatban, fotonágyú, valamint a gépembert irányítva választhatjuk a finoman szólva nem túl modern harcmódszernek tartott pofozkodást is. Igazi különbség a küldetésekben legfeljebb a helyszín lehet. Az első bevezető küldetés kint játszódik a sivatagban, mozgásunk a felszínen minden irányba történhet. A második és a harmadik mission San Francisco-ban játszódik. Az utcákon bolyonghatunk, és a célpontokat ellenséges űrhajók és radartányérok képezik. Mozgásunkat autopilot irányítja, nekünk az egérrel csak a célkeresztet kell irányítani. Ezt a játékformát a program írói Interactive Ride Mode-nak hívják, aminek interaktív jellege abban áll, hogy a kereszteződések előtt kiválaszthatjuk a nyíl gombokkal a továbbhaladás irányát. Ha nem élünk választási lehetőségünkkel, a gép véletlenszerűen folytatja útját. Ennek a játékstílusnak hatalmas előnye, hogy a táj grafikáját sokkal igényesebben ki lehet dolgozni, mivel kevesebb a bejárható felület. Ennek megfelelően ezek a játékrészek sikerültek a leglátványosabbra a Raven-ben.



Mondtam, hogy ne légy olyan kába, és tedd át a képet CMYK-ba!

Az első néhány küldetés teljesítése után sikerül elfoglalnunk a RAVEN-t, és ezután már onnan indulhatunk a küldetésekre. Lifttel közlekedhetünk az űrhajó 5 szintje között, melyek alulról felfelé: hangár, kiképzőterem, technikai szint, options, exit DOS. A játék előző küldetései előtt nem volt lehetőségünk gyakorolni, így itt érdemes egy kicsit edzeni, mielőtt elindulnánk a többi csatába. Szükség lesz a harci tapasztalatokra...



Herbert von Karajan vezényel (részlet)

A játék lövöldözős jellegét szerencsére egy kicsit megkomolyítja az, hogy vannak olyan küldetések, amelyek nem igazán végezhetőek el anélkül, hogy elmennénk briefingre felszállás előtt. Természetesen itt is film-, illetve animációbetét következik, ahol filmbeli figuránk nagyon okos képpel bólogat a szorgalmasan magyarázó robotnak. Ezenkívül tovább nehezíti helyzetünket akció közben, hogy lézerágyúnk túlmelegedhet a túlzottan intenzív használattól, a pajzs és a lőszer korlátozott mennyiségű, stb. Mindezek ellenére nem mondható észjátéknak ez a game, sőt még kifejezetten izgalmasnak sem. Néhány napnyi (órányi, percnyi?) játék után minden bizonnyal a süllyesztőbe fog kerülni sokak gépéről, legalábbis időlegesen. Amúgy a maga nemében egy elviselhetően kivitelezett tucatjáték ez a Raven...

Ggab

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS.

Kiadó: Mindscape/Cryo
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika: ★★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★☆☆☆☆
IQ: ★★★★★★★☆☆☆





ami jelen esetben nem Nagy Sándort, sőt nem is Novi Sad-ot jelent, egyszerűen csak

NAVY STRIKE

...Valamikor, a közeli jövőben...

Túl vagyunk az Öböl-háborún, a boszniai, csecsenföldi és szomáliai konfliktusokon, ahol az időleges békét amerikai és európai NATO csapatok teremtették meg (khm... kikényszerítették?). Az emberek élete látszólag mit sem változott, így lassanként ismét kezdenek fellángolni a lázongások, elégedetlenkedések. Akadnak egyre erősebb szervezetek, amelyek megpróbálják a hatalmat kezükbe ragadni. Az ilyen válságok lekezelésének feladata természetesen a politikusok kezében marad, de gyakran kerül sor néhány anyahajó kiküldésére e válságkörzetekbe. Feladatuk legtöbbször csak a NATO direktívák megfelelő betartásának ellenőrzése, ám hatáskörük kiterjed a komoly konfliktusok kialakulásának megelőzésére is, melyek során a szövetséges katonáknak sokszor fegyvereikhez kell nyúlniuk...

Ebben a kissé utópisztikus, de egyáltalán nem elképzelhetetlen szituációban kezdhetjük pályafutásunkat a Navy Strike-ban egy kisebbfajta hadsereg vezetőjeként. A játék alapvetően stratégiai jellegű, de ügye-

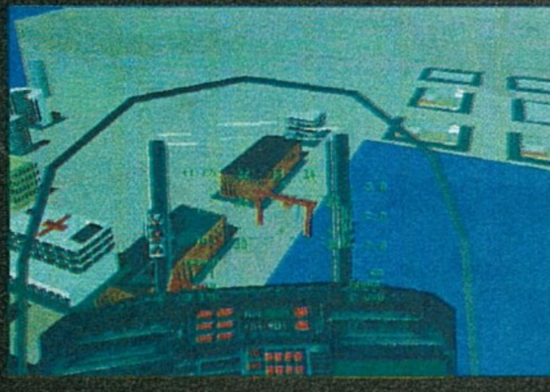


Ellőttem északot, hátam mögött...

sen lett ötvözve egy meglehetősen kellemes repülőgépszimulátorral. A játék kettős jellege abban áll, hogy mi készíthetjük el az összes alánk rendelt egység mozgásának és feladatának tervét, de menet közben be is ugorhatunk egyik repülőnk ülésébe, ahonnan szemtől-szembe is találkozhatunk az ellenféllel.

Az **EMPIRE** égisze alatt elkészült játék méretét nézve nem túl hosszú, egyetlen CD néhány Mbyte-nyi helyét tölti csak ki, azaz lehetőség van a full installra ha van egy kis szabad hely a wincsin, így nem kell majd várnunk a lassú töltögetésekre a CD-ről. A program ismeri és kezelni képes a mezei joystick-okon kívül a Thrustmaster termékeket valamint Flightstick Pro-t is. A grafikáról annyit kell megemlíteni, hogy az egészképernyős menük hátterét gyönyörűen digitalizált fényképek töltik ki, ezen kívül minden rajzolva van. A hangok a szokásos színvonalat hozzák, elég realisztikus, és kellemesen csendesek a repcsik még utánégetővel is.

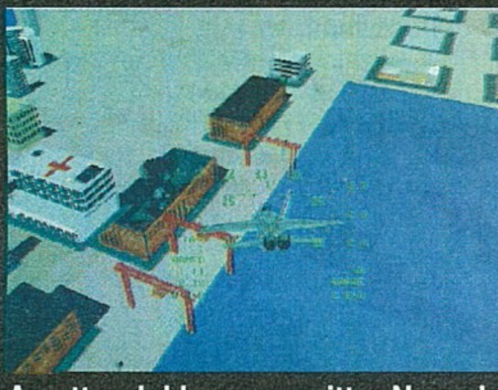
A programhoz adott kütyüket nézegetve az emberben óhatatlanul az az érzés támad, hogy egy újabb tucatszimulátorral van dolga (persze a kellemesebbik fajtából). Ezt a kényszerképzetet sürgősen el kell felejteni, már csak azért is, mert a játék elin-



Most félkörben, vagy nem fél?

dítása után csak a Training menüpontot kiválasztva találjuk magunkat egyből egy F-18 pilótaülésében. Ez a játékrész csak az alapvető pilótatudás megszerzését célozza, melyre később azért lesz szükségünk, hogy tudjuk, hová küldjük embereinket, és szükség esetén saját magunk hozzuk ki őket egy melegebb helyzetből. A főmenü többi pontjának kiválasztásakor először a játék stratégiai részével lesz dolgunk. Repülési tapasztalatokra persze mindenképpen szükségünk lesz, így érdemes jó előre begyakorolni néhágy jófajta mozdulatot, amivel nem csak az anyahajó parancsnoki hídján, hanem egy vadászgép üléséből is nyerő pozícióba tudjuk juttatni csapatainkat. Egyébként a játékot minden további nélkül játszhatják olyan elemek is, akiknek nem áll szándékukban közelről megismerkedni az ellenfél vadászaival.

Mégis a javaslatunk az, hogy ha már egyszer csináltak a programozók egy szimulátort is, akkor azt érdemes kipróbálni. Repüléseink közben (sajna) nem lesz szinte semmi piff-puff (legalábbis kezdetben), ugyanis a program nagyon békepárti. Az egész kerettörténet azon alapul, hogy meg



Az ott a dokk, ez meg itt a Navy.doc

kell őrizni a válságkörzetben az igen törékeny békét, így ha csak egy mód van rá, azt várják el feletteseink, hogy ne lövöldözzünk szó nélkül mindenkire, akivel a sors egy légtérbe hoz. Tehát a gyakorlórepülések is általában úgy zajlanak le, hogy riasztanak bennünket egy ellenséges betolakodó elfogásához, majd legtöbbször az illető repülőgép megpillantásakor megkapjuk az üzenetet, hogy ne lőjünk. Ez a "helyzet fokozódásakor" esetleg arra változhat, hogy próbálkozzunk riasztólövésekkel. Ez alatt azt kell érteni, hogy eresszünk a gépágyúval az ellenséges gép mellé egy sorozatot. Erre általában teljesen összecsinálják magukat a lamerjei, és hazafelé veszik az irányt. Sajnos így fordulhat elő az is, hogy egy szál F-18-as gépünkkel sikerülhet megfutamítanunk egy 8 gépből álló MIG-29-es kötelékét...

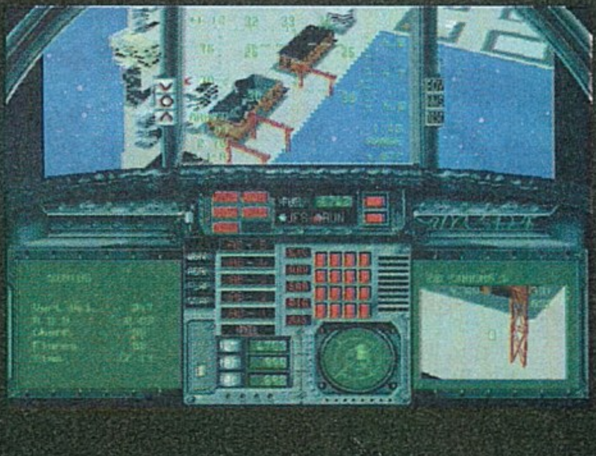


Angyali szárnycsapkodások

Az előbbi sorok tartalma vélhetőleg sok lövöldözésre éhes PC-pilóta kedvét elvette már a játéktól, tehát ideje némi bíztatót is mondani. Nos, vannak légiharcok is néha, amikor már nagyon nem értik meg egymást a szembenálló felek. Ilyenkor pl. tanúi lehetünk a II. Öböl-háborúnak és még néhány hasonló bulinak.

Ha a főmenüben Commander típusú játékot választunk, akkor mi leszünk a nagyfőnök, azaz élet-halál ura egy kiválasztott hadszíntéren. A választható helyek Líbia, a Kínai tenger és az Arab-öböl. Itt mérhetjük össze stratégiai ügyességünket a helyi bimbózó, illetve hamvaikból feltámadó diktatúrák bátorságával.

A játék stratégiai része nem körökre osztott, hanem folyamatosan telik az idő (olyan, mint a Railroad Tycoon). Sebességét természetesen lehet állítani, de a repülőgép pilótafülkéjében csak a real time és az accelerated time közül választhatunk, viszont bármikor automata pilótára kapcsolhatunk, és visszaröppenhetünk az 'ALT+X' megnyomásával az irányítóközpontba.



A játékban általában egy anyahajó és repülőinek mozdulatait irányíthatjuk. A hajón F/A-18E, F-22N és AX (ez egy háromszög alakú "csupaszárny" szerkezet) típusú vadászbombázók valamint E-2C légtérellenőrző repülőgépek vannak elég tetemes mennyiségben. Sajnos régi, azaz jelen pillanatban még szolgálatot teljesítő vadászgépeket nem raktak a hajóra, így nem lesz szerencsénk a játék során egy F-14 vagy F-4G géphez sem, viszont az ellenfél MIG-29-esek garmadáját irányítja majd a mieink felé.

A játék során sokféle feladatot kaphatunk, ezek tipikus példája egy Airbus kísérgetése ellenséges SAM állások felett, amelyek előszeretettel lődöznek rakétákat a polgári gépekre is. Elsősorban ezeket a légelhárítókat kell kivonnunk a forgalomból, mert a polgári repülők soha az életben le nem térnének az előre meghatározott útvonalukról. A tengereken találkozni fogunk rengeteg polgári halászhajóval és halászhajónak álcázott hadihajóval is. A program abból a szempontból (is) nagyon reális, hogy ha a fejesek szerint indokolatlanul lőttünk le egy ellenséges katonai objektumot, akkor az amcsi elnök fog személyesen megdorgálni minket haszontalanságunkért. Ha pedig civil létesítményre nyitunk tüzet (legyen az akár "véletlen"), kitiltanak bennünket a térségből. Szóval ez is egyfajta "új-hidegháborús" szimuláció, és ebből a szempontból korrekten sikerült is leutánozni a valóságot.

Apró hiányosságok figyelhetők meg azonban, amelyek sokszor bosszantóak lehetnek. Ilyen dolog pl., hogy nincsenek tankergépek, amelyekkel légi utántöltéssel segíthetnénk szomjas vadászainkon. Szerencsére van elég gép a hajó fedélzetén. További kellemetlen hibák: gépeink sokszor összetörnek leszállás közben (ez persze a valóságban is előfordul, de nem ilyen sűrűn), valamint a hajón a katapult sokszor bedöglik, és emiatt nem bírunk felküldeni repülőket a légtérbe. Mást nem tudunk erre mondani: most már mindegy...

A mai kurzusba csak ennyi fért bele, de előreláthatólag a Cd ULTRA "hasábjain" visszatérünk még erre a témára néhány képernyő, és egy valamivel részletesebb leírás erejéig.

Ggab

Minimum hardver: 486DX4-100, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Empire
Tesztpéldány: Empire

Grafika:	★★★★★★★★★☆
Hang:	★★★★★★★☆☆☆
Design:	★★★★★★★☆☆☆
IQ:	★★★★★★☆☆☆☆



Command & Conquer
The Covert Operations

Gondolom sokan üdvrivalgásban törtek ki, amikor meglátták a fenti címet. A tavalyi év legsikeresebb stratégiai programjához végre kiadták az első küldetéslemezt, ami 15 új missziót és nyolc új, nagyon jó zenét foglal magába. A CD-n valamivel több, mint kétszáz mega animáció található, és a régi, majdnem 60 megás zenefile most már 80 megás lett. A játékban nincs szinte semmi újítás, de a hét GDI és a nyolc NOD küldetéssel egy darabig biztosan el fogunk szórakozni. Új egységeket nem raktak bele a készítők, csak az eredeti játék hálózati részéből pakoltak át UNIT-okat, és így azokat már alapból kapunk/csinálhatunk. Példa erre a vegyszeres egység, ami nem sérül meg, ha a TIBERIUM mezőn gyalogolunk át vele, az ATTACK HELICOPTER, ami hasonlít az ORCA-ra, de nem rakétákat, hanem golyózáport zúdít a célpontja nyakába (talpasok ellen érdemes használni), vagy az S.S.M. LAUNCHER, ami az egyik legbrutálisabb egység az egész játékban, hiszen valamivel több, mint egy TELJES képernyő a hatótávolsága, a kilőtt rakétája pedig több mezőre hat. A gép intelligenciáján sajnos egyáltalán nem javítottak, úgyhogy akik az első részben ismerték és használták azt a bizonyos trükköt, azoknak nem fog sok gondot okozni ez a küldetéscsomag sem.


Ilyen járművet nem ismerek...

Hogy melyik az a bizonyos trükk? Naszóval. Ugyebár mindenki azt hiszi, hogy a SANDBAG BARRIER egy haszontalan dolog, nem lehet használni semmire. Ez így is van, feltéve ha mondjuk a barátunk ellen játszunk. De a gép ellen van egy kitűtő taktika, amivel jelentősen megnövelhetjük a nyerés esélyét. A teendő mindössze annyi, hogy miután átalakult az MCV-nk CONSTRUCTION YARD-dá, kezdjük el gyártani tömegével a homokzsákokat és szépen kerítsünk le magunknak egy nagyobbacska területet a pályából. Lehetőleg legyen benne egy-két TIBERIUM-mező is, és fontos, hogy NE legyen sehol egyetlen nyílás sem! Ezzel a módszerrel a gép semmit sem tud kezdeni, az ellenünk küldött egységei megállnak a blokád előtt, és addig szobroznak ott, amíg szét nem lőjük őket.

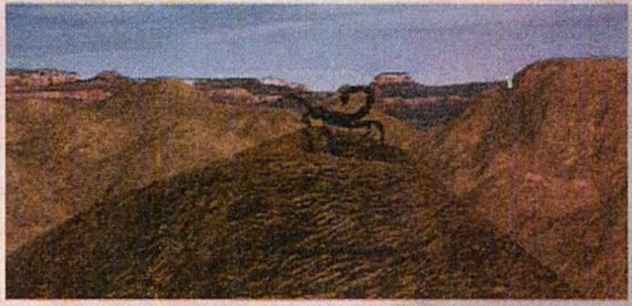

Közeledik egy APC

Eme taktikát egy barátom, **CA$H** továbbfejlesztette, mégpedig a következőképpen: ne elégedjünk meg annyival, hogy a géptől el van zárva a bázisunk! Vezessük el szépen a homokzsákokat az ő bázisáig, és ott barikádozzuk el a bejáratát! Ennek az lesz a következménye, hogy nyugodtan lebonthatjuk az eddigi SANDBAG-eket, mert a gép ezután már a saját bázisából sem tud kijönni! Nem tud se megtámadni minket, se TIBERIUM-ot bányászni, egyszóval leblokkol. Ez az egész egy nagyon szemét dolognak néz ki, és alapjában véve az is, de a gép bácsi még szemetebb. Hiába van eltorlaszolva a bejárata, attól ő még nyugodtan hajigálja ránk a NUCLEAR MISSILE-okat vagy az ION CANNON-okat, méghozzá sokkal sűrűbben, mint lehetne. Ha pedig a harcok során keletkezik egy rés a blokádon, és a HARVESTER egyszer is vissza tudja szállítani az összeszedett TIBERIUM-ot, akkor egyből tele lesz az összes SILO-ja! Azért ez már egy kicsit túlzás, nem? Jut eszembe, van egy jó kis trükk a SILO-val is. Foglaljuk el a gép egyik ilyen építményét, minek következtében megkapjuk a benne raktározott pénzt. Ezután adjuk el, és várjuk türelmesen, mert nemsokára újból felépül az előző raktár helyén egy másik, és azt is elfoglalhatjuk. Ezt addig lehet csinálni, míg a gépnek el nem fogy a pénze, de arra azért figyeljünk, hogy nekünk legyen elég SILO-nk a temérdek pénz megtartására! A SAM-ekkel elég sok gondja van az embernek, főleg ha kevés az ORCA-nk. Ha alapállapotban rálövünk egy ION CANNON-t a SAM-re, akkor annak megmarad körülbelül a fele energiája. Viszont küldjünk csak felé egy helikoptert! Várjuk addig, amíg előjön a rakétakilövő gépezet, és ezt a pillanatot használjuk ki arra, hogy rálövünk az ionágyúval. Így elsőre felrobban a SAM, és csak akkor lesz vele legközelebb gondunk, ha a gép újra felépíti. Egyébként ez sajna nagyon gyakran elő fog fordulni. Azt is meg lehet csinálni, hogy megtámadjuk a föld-levegő rakétaállomást minimum tíz ORCA-val, így annak nem lesz ideje másodszorra is ellőni a rakétát. Vessük rá magunkat a következőre, ami egy kis szerencsével nem pont azt a helit fogja eltalálni, aminek már fogytán van az energiája.


Most jól befűtenek nekünk!

Ezzel a módszerrel akár három-négy SAM-et is elintézhetünk, anélkül, hogy egyetlen ORCA-nk felrobbanna.

A közhiedelemmel ellentétben el lehet adni az egységeket! Ehhez kell egy REPAIR FACILITY, és egy egység, amit épp javítanak, vagy még nem gördült le a platformról. Ha rányomunk a SELL opcióra és rávisszük a kurzort a karbantartó épületre, akkor a dollárjel sárgán kezd el forogni. Viszont az egység fölé rakva nem sárga lesz, hanem zöld, tehát nem az épületet, hanem a UNIT-ot fogjuk eladni. A gyalogosoktól kissé furfangosabb módon lehet megszabadulni (ezt egyébként, mint utólag rájöttem, lehet alkalmazni a járművekre is, tehát nem kell feltétlenül a REPAIR YARD). Mozgassuk őket egy homokzsák felé, majd a forgó dollárjelet gördítsük át az építményről a gyalogosra, és kattintás. A járműveknek és a talpasoknak így csak a fele értékét kapjuk meg (mint ahogy az épületeknél is szokás). Érdemes mindig az aktuális TIBERIUM-mező mellé építeni egy REFINERY-t is, mert a HARVESTER-ek rendkívül buták, képesek bebarangolni az egész pályát, és ráadásul lassúak is. A gép ellen nem sikerült megcsinálnom, de hálózatban működött az alábbi poén: a HARVESTER el tudja gázolni a NOD-ok RECON BIKE-ját! Ez egy teljesen reális és mégis abszurd dolog, hiszen az érthető, hogy az óriási betakarító könnyűszerrel eltapossa a kis BIKE-ot, de az a bizonyos háromkerekű a leggyorsabb egység az egész játékban. Tehát ezt csak akkor lehet alkalmazni, ha az ellenünk játszó PLAYER nem figyel oda, vagy nem ismeri ezt a trükköt. Nagyon idétlen, ahogy meg tudnak lepődni egyesek azon, hogy hová tűnt a három BIKE-juk, amikor a közelben csak egy HARVESTER szedegeti békésen a TIBERIUM-ot. Ja, azt majdnem kifelejtettem, hogy nem csak a harvival lehet belenyomni a sárba a kis motort, hanem a FLAMETHROWER-rel is, és ugyan még nem próbáltam ki, de elég valószínű, hogy a MAMMOTH TANK-kal is meg lehet csinálni. Van egy jó módszer, ha valamelyik úton-módon harcba keveredik pár gyalogosunk egy erősebb járművel (természetesen nem egy FLAMETHROWER-rel), hanem gondolok itt LIGHT, MEDIUM vagy MAMMOTH TANK-ra. Csak ki kell jelölni a lövöldöző talpasokat, és nyomogatni az X billentyűt. Erre az embereink elkezdenek ide-oda mászkálni, és sokkal nehezebben eltalálható célpontot fognak nyújtani a nagy járműveknek. Legtöbbször még csak el sem találják őket, mire a tankoknak jóformán elfogy az energiájuk. Van egy másik trükk, amit valószínűleg csak a ROCKET LAUNCHER ellen válik be. Ez annyiból áll, hogy akár egy MINI-GUNNER-rel is átküldhetjük az örök TIBERIUM-mezőkre, ha közvetlenül elé állunk, és az így nem tud eltalálni minket. A hálózati játék nagyon élvezetes, jó pár kellemes órát el lehet vele tölteni.


A skorpi madárkaja lesz...



Játék 4

Melyik hazai cég a Settlers 2. c. játék kizárólagos magyarországi forgalmazója?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db. ECOBIT klubkártyát sorsolunk ki.

Összességében annyit tudok tanácsolni, hogy a profibbak ellen is nyugodtan használjuk a már jól bevált trükköket. Természetesen nem a homokzsákos trükkre gondolok, hanem például a STEALTH TANK-os módszerre. Ezekből minél többet csináljunk, hiszen jóformán lehetetlen megakadályozni, hogy bejussanak az ellenfél bázisára (kivéve persze, ha sorban áll vagy hat ADVANCED GUARD TOWER), anélkül, hogy akadályozná vagy teljesen megszüntetné a TIBERIUM-bányászatot. A HARVESTER-ek aprítására is kitűnően alkalmasak, de ha netalántán megjelenne egy pár ORCA vagy ATTACK HELICOPTER, akkor sürgősen nyomjuk meg az S betűt, mert különben annyi lesz a láthatatlan csapatunknak. Egyébként a harvik védelmét meg lehet



Hát ez kellemetlen!



A GDI jelképe mindjárt lecsap

oldani úgy, hogy kijelölünk egy pár erősebb járművet, lenyomjuk a CTRL + ALT billentyűket, és közben rákattintunk az egyik HARVESTER-re. Ennek segítségével a kijelölt egységek mindenhová követni fogják a behemót betakarítót, és ha támadás éri azt, akkor ők mindent megtesznek a megvédéséért. Lehetőleg a kezdéskor négy(!) finomítót csináljunk, mivel így nem lesz több gondunk a pénzzel, majd hozzáfoghatunk az egyéb létesítmények felépítéséhez.

Most egy kis(?) segítség fog következni azoknak, akik elakadtak a GDI hetes pályájánál. Mivel az a legnagyobb élmény, ha valaki önállóan végig tudja vinni a küldetést, ezért tényleg csak akkor olvassátok el ezt, ha már nem maradt egyetlen szál hajatok sem. Nekem is csak sokadik próbálkozásra sikerült (lehet, hogy valamit elrontottam valahol), de a végén rettenetesen jólesett lerombolni az egész védelem nélküli bázist. A feladat röviden összefoglalva annyi, hogy el kell foglalnunk a pályát kettészelő folyó déli oldalát, majd amikor az összes SAM-et felrobbantottuk, érkezik egy helikopter, aminek a segítségével átjuthatunk a másik oldalra. Egy kommandóssal kezdünk, akire rögtön rátámad három jómadár. Iktassuk ki őket a forgalomból, majd menjünk el nyugati irányba. Itt egy lövegtorony és egy rakás gyalogos vár ránk, akiket

minél kevesebb energiaveszteséggel próbáljunk meg elintézni. Nem valami nehéz, mivel a GUN TURRET általában nem talál el minket, mi pedig szépen rátapaszthatjuk az oldalára a detonátort, majd BUMM! Miután megtisztítottuk a bázist és a SAM-ektől is megszabadultunk, érkezik egy helikopter, ami öt technikust szállít. Miután az öt ember elhagyta a gépet, az, mint aki jól végezte dolgát, továbbáll. Most jól meg kell fontolnunk, hogy mit akarunk elfoglalni. Ugyanis pénzünk egy szál sincs, és még nem tudjuk, mi vár ránk a keleti oldalon (elárulom, egy lézer). Vegyük birtokba a HAND OF NOD-ot, az AIRSTRIP-et, egy erőművet és a radart. Az utóbbit és a gyárat adjuk el. Így hozzájutunk nyolc katonához meg ezerötszáz pezetához, amit szintét katonákra költsünk el (MINI-GUNNER-ekre). Az immáron 25 fős hadseregünkkel induljunk el a jobb oldali homály felé. A két előbukkanó lövegtoronnyal ne foglalkozzunk, támadjuk meg inkább a lézer mellett állomásozó lángszóróst és egyéb talpasokat. Közben a kommandóssal vegyüljünk el a "tömegben", és adjuk ki neki célpontnak a lézert. Az pár pillanat múlva átköltözik a másvilágra, a megmaradt katonákkal pedig húzódjuk beljebb a bázisba. A technikussal foglaljuk el a REFINERY-t, természetesen akkor, amikor benne van a HARVESTER is. Most



A légierő bombázni készül

nyírjuk ki a három GUN TURRET-et, az alsót úgy, hogy a harvival szedjük össze a körülötte levő TIBERIUM-ot, mivel a komcsinak lemegy tőle az energiája. Ezután már lehet pénzt termeli, amit lehetőleg a két teli SILO-t majdan elfoglaló ENGINEER kiképzésére költsünk, majd vonjuk irányításunk alá a radart és a CONSTRUCTION YARD-ot is. A két hátramaradt SAM felrobbantása után kapunk légitámogatást, és az összes el nem foglalt épület szétrombolása pedig azt eredményezi, hogy végre megérkezik a TRANSPORT HELICOPTER. Pakoljunk bele négy technikust és a kommandósunkat, majd irány a legközelebbi ellenséges bázis, ami a közvetlenül a folyópart mellett helyezkedik el, kb. a pálya közepén. Ezt nagyon könnyű elfoglalni, talán túl egyszerű is, úgyhogy a tapasztaltabbak itt már valószínűleg csapdát sejtenek. Gyorsan torlaszoljuk el a bejáratot homokzsákokkal, mivel rövidesen körülvesz minket egy egész hadsereg. A pénzünket fektessük egy AIRSTRIP felépítésébe, utána pedig gyártsunk annyi FLAME-THROWER-T és LIGHT TANK-ot, amennyit csak tudunk (nekem ez pillanatnyilag nagyon kevés volt). Lehetőleg csináljunk egy vagy két gyors egységet is, mert az S. S. M. LAUNCHER-ek marha messziről küldik ránk az áldást, és csak ezeknek van esélyük az elpusztításukra. Én igazság szerint most nem nyitottam meg a védelmi sáncot, hanem csináltam egy STEALTH TANK-ot, leromboltam a falat a jobb oldalon (aztán persze rögtön vissza is zártam), és elmentem felfedezni a környéket. A pálya jobb felső sarkában van még egy bázis, a harmadik pedig a bal felsőben terül el. A szállítóhelikopterbe beraktam a kommandóst és négy technikust. Útnak indítottam az AIR STRIKE-ot, aminek a célpontja a HAND OF NOD előtt álló ellenséges gyalogosok csapata volt, majd pár másodpercnyi késéssel felszállt a kopterem is. Ezzel a módszerrel a SAM-ek nem a csapatszállítóra nyitottak tüzet, hanem az éppen talpasokat bombázó repülőkre. Egyébként egy technikus már előre el volt készítve, de a kiképzési fázis legutolsó pillanatában megállítottam, hogy az már a frissen elfoglalt HAND OF NOD-ból jöjjön ki. Amikor leszállt a helim és kiléptek belőle az ENGINEER-ek, az egyikkel rögtön elfoglaltam a HAND-et, egy másikat pedig útnak indítottam a CONSTRUCTION YARD felé. A maradékkal igyekeztem elfoglalni a SILO-kat és a REFINERY-t. Természetesen a NOD ezt meg akarta akadályozni, ezért semmi perc alatt porig rombolta a HAND-et, és a többi technikusra vetette magát. Azok viszont szerencsére elérték az elfoglalandó épületeket, amiket azonnal el is adtam, ezzel szerválva némi pénzt a kontómra. Ezt természetesen újabb egységek készítésébe öltem, mivel az akció után még több ellenség jött a bázisomhoz. Miután elfogyott ez a pénz is, sajnálattal vettem tudomásul, hogy a falakon kívül álló sereg négyszeres túlerőben van! Itt csak egy nagyon jól felállított védelmi vonal jelentheti a győzelmet, ugyanis még ekkora különbséggel is lehet nyerni. Az én sorfalam a következőképpen nézett ki: az első sorban állt hat darab FLAMETHROWER, a másodikban hat LIGHT TANK, mögöttük pedig kb. két és fél tucat BAZOOKA-s. A két szélen homokzsákokat raktam le, hogy a támadó lángszórós egységek még véletlenül se találják el a talpasokat. A kaput úgy nyitottam meg, hogy egyszerre csak egy ellenfél tudjon bejönni és ne is kanyarodhasson el rögtön jobbra vagy balra. Egy nagyon hosszú és veszteséges harc után hirtelen mély csend lett. Három FLAME-THROWER-em, két tankom és az összes gyalogosom megmaradt, a nagy egységek energiája ugyan DANGER-ön volt, de a talpasok jól voltak. YES! Gyorsan eladtam a legyengült járműveket, és az ebből



Ennek a bázisnak ezennel annyi

meg a közben kapott pénzből ismét egységeket gyártottam. Megújult erővel rontottam rá a bal fölső bázisra, és a közben elkészült AIR STRIKE-kal leromboltam az ott található erőműveket, minek következtében a lézerek mély hallgatásba burkolóztak.

Ezek után már nem sok gond volt a megnyeréssel, és elmondhatjuk magunkról, hogy végigvittük a régi és az új C&C 45 küldetéséből a legnehezebbiket.

Befejezésül annyit, hogy amíg megjelenik a ***RED ALERT*** és a ***TIBERIAN SUN***, nagyon jó egymás elleni játékot mindenkinek (de azért a ***DOOM***-ot és a ***DUKE 3D***-t se hanyagoljátok el)!

ZOOL / MORTAL TEAM

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB, GUS..

Kiadó: Virgin
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★★★★
Design: ★★★★★★★★★☆
IQ: ★★★★★★★★★☆

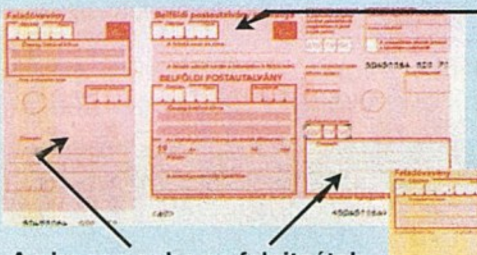


Hogy töltsd ki a csekket, ha rendelsz tőlünk valamit:

A képeken illusztrált csekkek közötti alapvető különbség (azon kívül, hogy a sárga esetén nem kérnek tőled feladási díjat), hogy a 'Közlemény' rovat (vagyis amibe a T. Olvasó beírja, hogy a pénzt mire adta fel) nem az elején, hanem hátul található. Nos, itt a gixer. Mi az OTP-ben nem kapjuk meg csak a csekkek előlapjának fotókópiáját. Kéretik tehát abban az esetben, a pénzt rózsaszín Belföldi Postautalványon adjátok fel a postán, hogy a képen jelzett helyre, az összeg mellé is írjátok fel, hogy mire adtátok fel a pénzt (pl. hirdetés, előfizetés, PC-s játékok könyvrendelés stb.), máskülönben nem tudjuk elkerülni, hogy levelezgessünk veled, ugyan áruld már el, hogy mire adtad fel a pénzt. Ezért utólag is elnézést kérünk mindenkitől, akit ez ügyben zavargatni fogunk, állítólag a Posta Elszámoló Központban már dolgoznak a probléma megoldásán, de nem hiszünk benne, hogy ez a gond hamarosan megoldódna.

a szerkesztők

1. kép: 'Belföldi Postautalvány'



A piroson kb. ide, a sárgán meg értelemszerűen a 'közlemény' rovatba írjátok be, hogy mit rendeltetek!

A piroson soha ne felejtsétek a cím mellé a bankszámlaszámunkat is beírni: 11711041-20418533.



2. kép: 'Készpénzátutalási megbízás'

Könyvajánlatunk:



Évkönyv'93/94
Ára: 449,- Ft
Előfizetéssel: 200,- Ft

PC-s játékok 4.
Ára: 699,- Ft
Előfizetéssel: 599,- Ft

PC-s játékok 3.
Ára: 649,- Ft
Előfizetéssel: 500,- Ft

A PC-k hangja
Ára: 1.499,- Ft
Előfizetéssel: 999,- Ft

A PC-s játékok könyvsorozat 5. kötete, mint könyv nem jelenik meg! A könyv teljes szöveganyaga megjelenik a CD Ultra 96/1. CD-n. Akik eddig előfizették a könyvet, választhatnak: vagy a CD-t kérik, vagy visszaküldjük a befizetett 598,- Ft-ot!



Ilyen még tényleg nem volt! Jön a CD ULTRA 96/1.

Célkitűzésünk az volt, hogy egy - a maga nemében rendhagyó - CD-s kiadvánnyal lepjünk meg benneteket. Erre a meglepetésre várhatóan a nyár derekán fog sor kerülni, elsősorban azért, hogy a nyári szünidő, szabadság stb. alatt se unatkozzatok (nyáron nálunk is dupla szám lesz). Nem az volt a célunk, hogy csak azért adjunk ki CD-t, mert nekünk még nem volt. Pontosan ebből a megfontolásból valami egészen mást szeretnénk prezentálni, mint a 'hagyományos' CD magazinok. A kulisszatitkokból azt hiszem már most elárulhatunk egy s mást:

- Amit ma megvehetsz, ne halaszd holnapra, azonban amit ma már nem vehetsz meg, azt is megtalálod a CD Ultra 96/1 korongon:

Fent lesz a CD-n a CoV 1-51., továbbá a PC-s játékok c. könyvsorozat 1-2. kötetének, a CoV Évkönyv'91, '92, '95-nek, a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonjának teljes szöveganyaga (beleértve a legendás CoVboy összes levelezését is, illetve egy full Getto gallery-t).

- Amit szerettél volna megvenni, de biztos, hogy nem fog megjelenni.

A PC-s játékok 5. kötetébe tervezett játékleírások, elsősegély és felhasználói infók megtalálhatók lesznek a CD-n.

- SCENE MINDHALÁLIG

Sajnos jelenpillanatban egyetlen hazai CD-s kiadvány sem támogatja komolyabban a hazai és külföldi scene-t. A CD Ultra kb. 300 MB terjedelemben fog tartalmazni scene témát, demot, zenét, gfx-et stb. (különös tekintettel a nemrég megrendezésre került Scenest'96 party díjnyertes alkotásaira). Bármilyen bemutatkozó anyagot szívesen látunk, lemezújságok, team-ek bemutatkozására a CD-n lehetőséget biztosítunk.

- Internet

Legyen meglepetés

- Játékdemok

- Felhasználói programok demoi

- Shareware programok

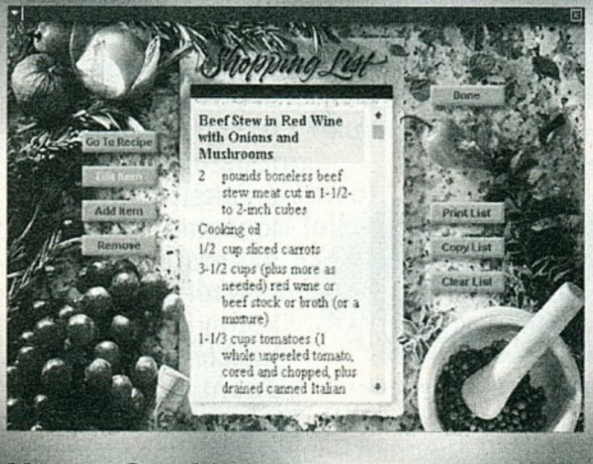
A CD Ultra 96/1 várhatóan a nyár közepe felé debütál, fogyasztói ára 898,- Ft lesz. Ha nálunk rendeled meg a CD-t, 200 Ft kedvezményt kapsz, ha a PC Ultra előfizetője vagy, további 100 Ft-ot megspórolhatsz, ez esetben már csak 598 Ft-ot kell fizetned a CD-ért.

A CD megrendelhető a befűzött levlap segítségével, ez esetben mi küldünk csekket. Természetesen közvetlenül is előfizethető a szerkesztőségben, postán belföldi postautalványon, vagy banki átutalással az impresszumban közölt bankszámlaszámra.

Microsoft® Home Cooking with Master Chefs

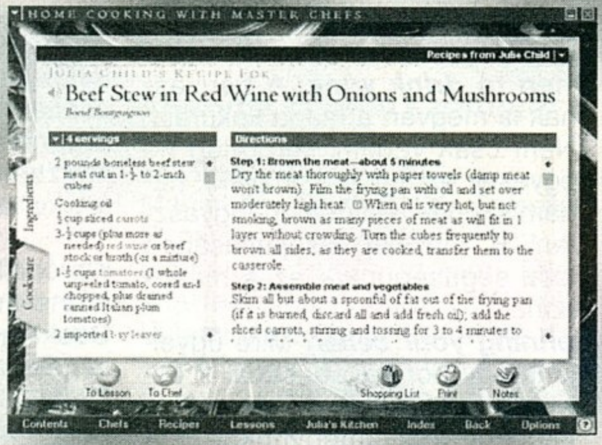
Konyhaművészet Microsoft módra
(Nagyon sokat, nagyon lassan, utána úgyis kiönthetjük az ablakon...- Uboyka)
Manapság szinte minden nap ezt a bűvös szót halljuk: Multimédia. Napról napra jelennek meg új CD-k, amelyek ebbe a kategóriába tartoznak. Találkoztunk már interaktív lexikonokkal, katalógusokkal, szótárakkal, de néha láthattunk már egy kicsit furcsább témát feldolgozó (és éppen ezért kezdetben még szokatlan) programokat is. A most bemutatásra kerülő programok is ebbe a témakörbe tartoznak, ugyanis a *Microsoft* egy interaktív szakácskönyvet, és főzés oktató programot, valamint egy borászati enciklopédiát készített. **(És még sokminden mást is, amit itt nem mersz leírni...- Uboyka)**





Home Cooking with Master Chefs

Az Egyesült Államokban már hosszú ideje - hétről-hétre - sugároznak egy TV sorozatot **(Szerintem több bet is... - Uboyka)**, ahol a főzés rejtelmeit oktatják. Minden műsorban meghívnak egy híres szakácsot, aki elmondja kedvenc receptjét, és ezen keresztül magyarázza el az új fogásokat, trükköket. Természetesen a kezdőkre is gondoltak, hiszen minden műsorban van egy olyan rész is, ahol az alap dolgokat lehet elsajátítani.
Mivel még mindig óriási sikere van ezen TV-s oktatási formának, a *Microsoft* elkészítette a sorozat multimédia változatát. A tanfolyam vezetésére *Julia Child*-ot kérték fel, aki a program háziasszonya. Juliától fogjuk megtanulni az alapokat. Ő fog nekünk mindent elmagyarázni. Ott kezdjük el, hogy egy zsíroskenyeret hogy kell elkészíteni, és a program szerint odáig fogunk eljutni, hogy bármilyen bonyolultságú étel is kikerüljön a fazekunkból. A a TV sorozatban azonban mindig meghívtak egy szakácsot... Ez a programban is megmaradt. 16 szakács fog - kedvenc ételének elkészítésén keresztül - tanítani mindenkit. Külön érdekessége a programnak, hogy egy interaktív receptgyűjteményt is tartalmaz, ahol egyetlen kattintással elkészíthetjük az adott fogásokhoz beszerzendő alapanyagok listáját is, az egyes részleteket pedig digitalizált videóbejátszások egészítik ki. Összefoglalva tehát, ha egy kicsit is érdekel a gasztronómia, akkor mindenképpen próbáld ki ezt a programot.



A telepítés után...

(Töltse ki a regisztrációs kártyáját... - Uboyka)
A címkép után *Julia* üdvözöl bennünket a kicsit szokatlan angolos kiejtésével. Kellemes főzőcskét, valamint jó étvágyat kíván. Némi várakozás után már át is ugrottuk a címképernyőt, és mindjárt a főmenübe kerültünk, ami most is alapos, és gondos munkára vall.
Az egész képernyőn szépen megrajzolt ikonokat látunk, amelyek segítségével válogathatunk a különböző menüpontok között. A képernyő alsó részén külön ki vannak emelve ezek a menüpontok, úgyhogy a szolgáltatások innen is elérhetőek. Ezek a következők:
Contents: Ha a főmenübe szeretnél visszajutni, ezt az ikont használd!



Chefs: Mint már írtam, a programban 16 szakács fogja elmagyarázni a főzés tudományát. E menüpontban velük ismerkedhetünk meg (személy szerint).

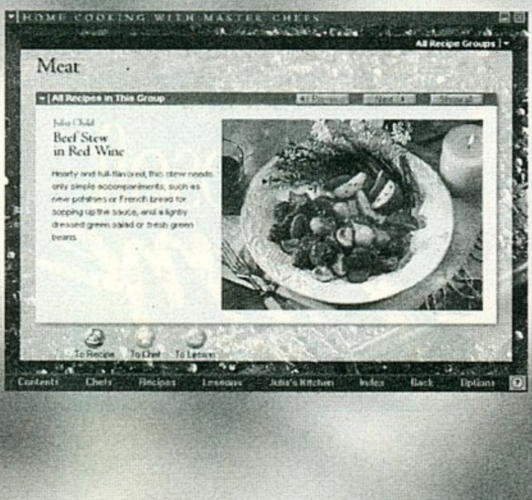


A szakácsok közül választva újabb három ikon kerül elő az illető képe mellett:
Biogarhy: A szakácsról olvashatunk néhány mondatot: pl. mikor kezdett el először főzni, mit főzött először, melyik éttermekben dolgozott, de például azt is megtudhatjuk, hogy melyik a kedvenc étele.
Recipes: Minden szakácstól megtanuljuk egy-két étel elkészítésének módját. **(Ebben én nem lennék ilyen biztos...- Uboyka)** Ezt a program rettentő nagy részletességgel magyarázza el, de az adott szakács még egy digitalizált videón keresztül is bemutatja a szakszerű elkészítést.
Tipps: A szakács által adott tippek, egyszerűbb, és ravaszabb fogások, amelyek elsajátításával még könnyebben sikerül egy étel elkészítése.
Recipes: E menüpont a program egyik fő része. A receptek témakörönként vannak csoportosítva (pl. levesek, tészták, sütemények, stb.) Ezek közül választva az adott étel képe mellet olvashatjuk el a hozzávalók listáját, valamint az elkészítés módját is.
Lessons: Erről az ikonról már beszéltünk a szakácsok bemutatkozásánál, de ez a lehetőség a főmenüből is rendelkezésünkre áll. Minden szakács bemutat egy-két receptet lépésről lépésre digitalizált videókon keresztül.
E receptek közül válogathatunk itt.
Julia's kitchen: A CD segítségével nem csak a főzést tanulhatjuk meg, hanem különböző edényekkel, evőeszközökkel, stb-vel is megismerkedhetünk. *Julia* elmondja minden eszköz funkcióját, használatát, de példákat is ad, hogy pl. melyik tányért melyik étel tálalásánál alkalmazzuk. Külön érdekesség, hogy *Julia* segít a konyha szakszerű berendezésében is.
Index: Egy grafikailag gyönyörűen elkészített tárgymutató, ahol ABC sorrendben kereshetünk a különböző kifejezések, fogalmak közül.
Back: Az előző képernyőre ugrik vissza.



Options: A program egyéb szolgáltatásait használhatjuk, mint például a bevásárló-lista varázslót (*Shopping List*), a jegyzetfüzetet (*Notes*), de például itt állíthatjuk be a használni kívánt mértékegységeket (*Measurements*), rendszerhangokat (*Sounds*), és a nyomtatónkat is (*Print Setup*).

Kunci





Microsoft® WINE GUIDE

Ha az étel már elkészült, és nem tudjuk, milyen bor illene hozzá, segít a **Microsoft Wine Guide**. E program nagymértékben hasonlít az előbb már bemutatott **Home Cooking with Master Chefs**-re mind kinézetileg, mind pedig tartalmilag: Részletes tartalom, szépen kidolgozott menük. Az egész program alapos, és pontos munkára vall. Házigazdánk *Oz Clarke* lesz,



akiről elmondható, hogy nagyon jól ért a borokhoz, és emellett még remek humora is van. Élvezet lesz az ő idegenvezetése - mint ahogy ő elmondta - a borok csodálatos, és ragyogó világában.

A telepítés után...

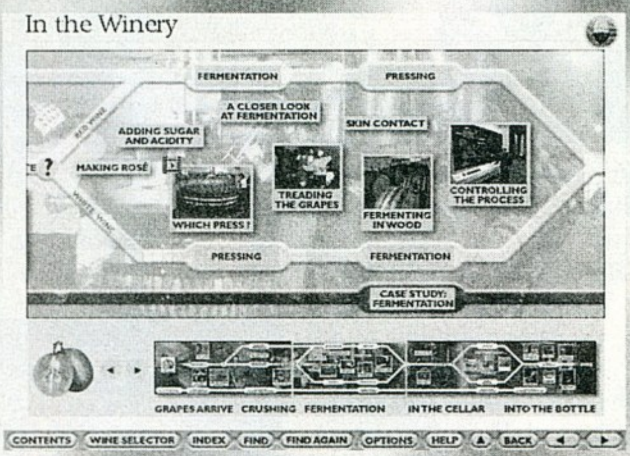
A program nem tartalmaz címképet, egy hangulatos kis zene meghallgatása után egyből a főmenübe kerültünk, ami kinézetileg teljesen megegyezik a **Home Cooking with Master Chefs** főmenüjével. A következő elemeket tartalmazza:

Overwiev: A program bevezetője. *Oz* elmondja, hogy mivel fogunk megismerkedni, illetve "agyondicséri" a borászat tudományát.

Wine Tasting with Oz: A borok vizsgálatával, illetve az ehhez szükséges előzményekkel ismerkedhetünk meg.

The Basics: A szükséges eszközök, és technikák. Megtanuljuk, hogy a többtucat pohár közül melyiket mire használjuk, hogy milyen módjai vannak a dugó eltávolításának **(Jé, a World of Flight-ban csinálták a dugót, itt meg eltávolítják - Uboyka)**, de például a szakszerű kitöltés folyamatával is megismerkedhetünk. Ellenpéldákkal is találkozhatunk: *Oz* például magára önti az összes pezsgőt az üvegből, demonstrálva, hogy milyen is az, ha nem megfelelően tartjuk a poharat.

How to test wine: Az ellenőrzés alaplépéseivel ismerkedhetünk meg: Milyen színei lehetnek az egyes borfajtáknak? Hogyan ellenőrizzük az ízt? Mit állapíthatunk meg a bor illatából? E kérdésekre is választ kapunk, de megismerjük, hogy milyen a jó bor, és azt is, hogy hogyan állapíthatjuk meg a borhibákat.



Tasting tour: Az egyik legérdekesebb része a programnak. *Oz* végigellenőrzi különböző szempontok szerint az összes ismert borfajtát. Megláthatjuk, hogy milyen is egy igazi tesztelés. Ez az egyik legszebben elkészített része a Wine Guidenak: Az egyes borvidékekhez megfelelő hátteret választottak a készítők.

All about wine: Hogyan lesz a szőlőből bor? Milyen feladatokat kell ellátni egy igazi szőlősgazdának? Ilyen, és ehhez hasonló kérdéseken keresztül fogunk megismerkedni mindennel, ami a borokkal kapcsolatos.

In the Wineyard: A szőlőskertben járva digitalizált videók segítségével ismerkedhetünk meg a szőlő megművelésének alap lépéseivel. Külön érdekessége a programnak, hogy egy időbeosztásban, szinte napra pontosan megnézhetjük, hogy milyen feladat vár ránk. A metszés, a permetezés, és az egyéb munkák elvégzése, bizony nem lesz könnyű feladat.

In the Winery: Egy kattintás, és máris a szőlőskertből a borospincébe kerültünk. A borkészítés különböző műveleteit, illetve az elkészült bor raktározásának módját fogjuk elsajátítani.

Reading the label: A borosüvegek oldalán lévő címkék világába fog elkalauzolni ez a menüpont. Megtanuljuk, hogy mit jelentenek az ott felírt jelölések, ezenkívül egy hatalmas címkeadatbázist is tartalmaz a program.

Classic Grape Varieties: Igen érdekes lecke a szőlőfajták megismerése. A többtucat változatot bizony nagyon könnyen össze lehet keverni, de egy jó szakértő egyből megállapítja, hogy milyen szőlőről van szó, és hogy ez milyen tulajdonságokkal (cukortartalom, stb.) rendelkezik.

Wine list: Többféle szempont alapján válogathatunk a különböző borfajták közül.

Wine styles: Minden egyes bor más-más stílust képvisel. A stílusjegyekről, és az ezekkel kapcsolatos egyéb tudnivalókról olvashatunk ebben a menüpontban.

Matching Food & Wine: Ha elkészült az étel, e menüpont segítségével választhatók hozzá a különféle borok. Megtudjuk például, hogy melyik borhoz milyen sajt illik, de még azt is, hogy milyen bort nem szabad egy többfogásos vacsora után kínálni.



When to drink wine: A borivásnak is megvan a maga kultúrája. Nem csak vedelni kell (még ha egyesek ezt így is csinálják), hanem szépen, kultúráltan fogyasztani. E "művelet" elsajátításában lesz segítségünkre ez a menüpont.

Planning your cellar: Mire ügyeljünk egy bor vásárlásánál? Milyen bort vegyünk, és milyet ne vegyünk gyűjteményünkbe? A választ gyorsan megtudhatjuk, ha elolvassuk ezt a részt.

World Atlas of Wine: Országok szerint válogathatunk az egyes borfajták közül, s megismerhetjük, hogy milyen típus jellemző az adott tájegységre.

Wine encyclopedia: Egy grafikailag gyönyörűen elkészített tárgymutató, ahol ABC sorrendben keresgélhetünk a különböző borfajták, eszközök, kifejezések, és fogalmak közül. Ha nem tetszik ez a grafikus forma, akkor az index menüpontot válaszd a főmenüben.

Kipróbáltuk, és...

...avagy a puding próbája az evés **(Kci: csak hogy stílusosan fejezzem ki magam).**



Tényleg irdatlan mennyiségű információ található a programokban: Többszáz recept, rengeteg szőlő, és borfajta, alaposan elmagyarázott leckék, tömérdek videóbejátszás, A főmenüben - és ez igaz a legtöbb *Microsoft Home* programra - már nem csak egyszerű szöveges menüpontokat találunk, hanem szépen kivitelezett, látványos ábrákat is. A számítógéphez nem értők számára ez nagy mértékben megkönnyíti a program használatát. Akik viszont a hagyományos kezelést szeretnék használni, ők a már megszokott legördülőmenüket használhatják. Számítástechnikai szemmel tehát nem találtam semmi kifogásolnivalót a programokban. Elméletileg tehát használhatóak, és most jöjjön a gyakorlat:

Kipróbáltam, hogy akkor én is meg tudnék-e valamit főzni, a Home Cooking with Master Chefs segítségével. Hááááááááátttttt.... ..

Bizony, még a kutyám sem ette meg a CD alapján készített ételt, de ez nem a *Microsoft* hibája, hanem valószínűleg az enyém. **(mondtam, hogy nem kellet volna annyi cukrot tenni abba levesbe - Uboyka) (Kci: Miért, az nem só volt ? Ja, I'm sorry!)**

Kunci

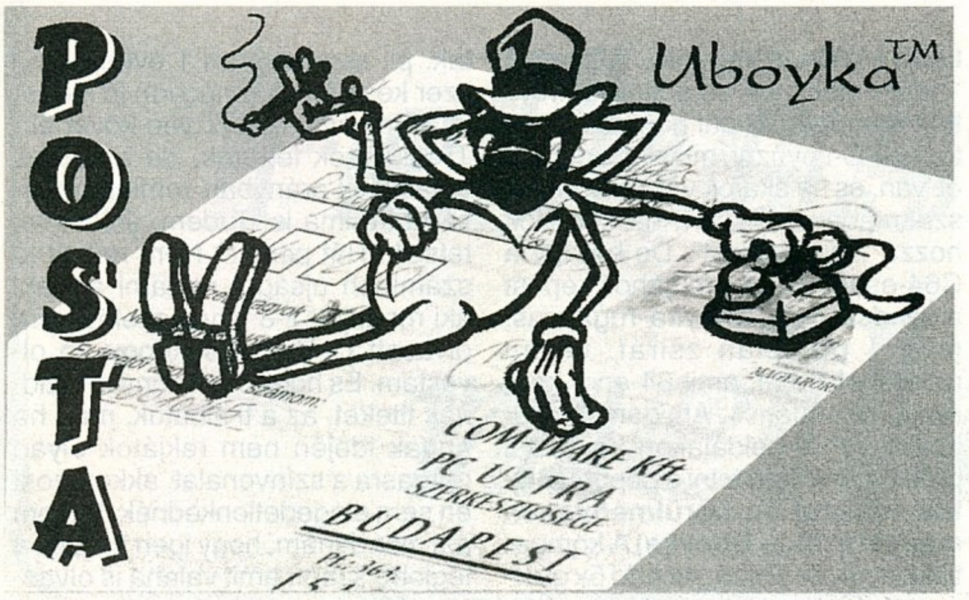
Microsoft Home



Játék 4

Melyik amerikai városban található a Microsoft "főhadiszállása?"

A helyes megfejtések beküldői között Ms demo CD-ket és mouse pad-eket sorsolunk ki.



Uboyka rulez! Ja, már adában vagyok, ezer bocsánat, néha elkalandozik az ember. Szóval utolsó találkozásunk óta itt igencsak felpörögtek az események (gondolok itt pl. az IFABO-ra vagy az ECTS-re), úgyhogy nem állt módunkban túl sokat unatkozni. Na most ez eddig rendben is lenne, de mi van veletek?! A postaláda üresen (Na ok, ez azért költőietlen túlzás...) kong! Ami iromány a levrovba került, az majdnem felöleli a teljes beérkezett állományt. Ne tegyétek ezt velem! A következő postában már magamnak fogok levelet írni?! Hát azt már nem! Akkor inkább bekovászolom magam... Ennyit a siralmaimról. (Ne vegyétek nagyon a lelketekre:) (De igen!) (Naaaaa...) (Akkor is!) Akkor lássuk a termést:

Racsi in IFABO

Hali Saláta! + Hali WT Pooh alias Covboy + Stáb + anyuci + minden! Voltam az Ifabon **(Na és?! Mi is. - Uboyka)** (Tudod, az a hülye szemüveges) **(Elég sok ilyen van...- Uboyka)** Először alig jutottam a standhoz, mert ott tolongott a sok érdeklődő értelmiségi ("Né' má ott a Mortal Kombat3! A Sanyi úgy nyomul ezzel mint állat! Te melyikkel szoktál gyakni?"-idézet egy párbeszédből). Ja a Ruszinak üzenem: szerencséje volt, hogy nem kerültem sorra annál az MK3-as versenynél. **(Barátom! Tán csalmatokot avagy beléndeket ettél?! Akiről beszélsz, az a Mortal Team jeles tagja. Megjegyzem, a versenyen kb. 60 résztvevő indult, és sajnos egy sem nyert előfizetést :-) - Uboyka)** A fenének vettem meg az első 3 PCU-t **(Azt hittem, magadnak...- Uboyka)**, ott osztogatták ingyen. A sok hülye meg kapkodja, aztán jobb esetben alátétként használja a legközelebbi hamburgeresnél. Te meg ne rejtőzél Ubesz, Téged is láttalak, úgyhogy vége az inkongitódnak. **(Akkor sürgősen költözöm + egy plasztikai műtét is bejátszik...- Uboyka)** Azért jók voltatok **(Vagyunk, leszünk...-Uboyka)**, csak a Hancut hiányoltam. Egyedüli értelmes stand csak a Tiétek és az Other Side standja volt. A Shy nem volt túl félénk, elég jó fej (Főleg mert hozzám vágott egy CD-t.) Naívan sétálok **(Hogyan sétálhatnál másként? - Uboyka)** az A pavilonban, amikor meglátok egy 3DS standot. **(Megsúgom, hogy minden stand 3D-s, viszont te valószínűleg egy Autodesk-standra gondoltál...- Uboyka)** No megkérdem már, mennyit kóstál. Hajoltam le az államért **(Te akarod kis hazánkat magasra emelni? - Uboyka)**, mert csak félmillióba kerül. Vissza a PCU-standhoz. Láttam sokan ittatok kólát, de mintha egy kicsit vöröslött volna. (Biztos paradicsomlé.) **(Biztos kidörzsölted a szemed...- Uboyka)** Ennyit az Ifaboról. Elég jó volt. Ott legyetek jövőre is! Na csocsesz!

Racskó Norbert, Pécs

Hali Norbi + Racskó + Norbert + Te! :) Ne keverjünk itt, kérem! Szegény WT Pooh-t már rengetegen vélték beazonosítani, (Vélték már DADĆ-nak, CoVboy-nak, stb...) de eleddig még egy sem talált. WT Pooh az WT Pooh és kész!!! Egyébként kösz a beköszönést az Ifabo-n, jövőre is ott leszünk!

Vastyúk is talál szemetet :)

Hi Guys!
Megint én vagyok az, Mr. Tompika / SynarchyDevelopment!
Remélem örültök nekem! **(Nem akarlak kiábrándítani...- Uboyka)** Valamire még itt az elején megkérlek, Uboyka! Ha a levelet nem is, de ezt légyszi tedd be a postába: "Sült, há mé' nem írsz má?!" Tompika/SyD
(Hallod, Sült? Há írjá' má! - Uboyka)
Na mostmár tényleg kezdem a "kritikát" meg a "többit" :
Borító: Cool! (Egyébként mit jelent az a PR poszter?!) A számozást is örömmel vettem észre (Nr.3.). Legalább ennyi teljesült a sok rinyálásból, ami az előző letterben volt... Remélem, az IFABO-s "veres" csík hamarosan (köv.szám) lekerül **(Van helyette másik, csak az nem vörös, ha-ha - Uboyka)**. A +8 oldal logo az okés **(-8-at akrtál mondani? - Uboyka)**, maradhat, de a PC-ULTRA logo az tényleg nem a legjobb, nem elég jellegzetes, (Hi Rabi!), ráadásul "nem olvad bele" az oldalba **(dehogynem, szorítsd a tenyereddel úgy 20-30 percig, nemhogy az oldalba, még a következő 10 lapba is bele fog olvadni - Uboyka)**, nagyon elkülönül... (Egyébként a "nem elég jellegzetes" logo azért sem jó, mert akkor mit fogok én az iskola összes kezem ügyébe kerülő padjába firkálni?!!) **(Adok egy pár tippet: Uboyka Rulez!, AstroideA Rulez!, Szeretlek Barby!, stb...- Uboyka)**
Design / tartalom: A tartalomjegyzékről / BOOT-ról még mindig ugyanaz a véleményem: elég lenne egy oldal ezeknek... Ja, a tartalomjegyzékben az ANSI meghajtónak ANSI driver az árnyéka :) **(Ez a legújabb design, egyfajta PCU szabadalom, kétnyelvű újság, ezentúl az árnyék angolul lesz - Uboyka)** News - COOL! No comment! Játékleírások - Na asszem ez az, amin változtatni kéne!!! Mármint a külalakon, a tartalom az YO! Kezdjük az elején: Psyhic Detective: a háttérben látható kép inverz, vagy valami ilyesmi, a lényeg az, hogy a paletta el lett b***va! **(Téves!, a lényeg az, hogy a háttéren olvasható legyen a szöveg... - Uboyka)** A logo sem valami klassz, de legalább egybe van a háttérrel **(amíg el nem olvad az is a kezed alatt, csak még előtte rövid ideig elolvashatod az angol verziót - Uboyka)**...
Dark Seed2: A logo itt egyszerűen sz*r, ráadásul ugyanazon a helyen van, mint az előző oldalon. Sőt ez még így megy majd 7-8 oldalon keresztül. (Ez azért unalmassá válik egy idő után) EWJIM: logo=cool, de külön van a háttértől, valahogy bele kéne fade-elni, vagy valami ilyesmi. **(Figyu, ez nem demo, hanem újság vagy valami ilyesmi...- Uboyka)** (Ez nagyon vonatkozik a borítón lévő PC ULTRA logora is!) A háttérben leledző képnek megint elb***tátok a palettáját... Aliens: A logo itt is külön van a háttértől, de ez legalább jól néz ki. DN3D: a logo külön van a háttértől (Mondtam, hogy unalmas lesz) **(Azt nem, hogy ennyire... - Uboyka)** ENTOMORPH: Itt nem...(Na végre) WCIV: nem fogjátok kitalálni. THEXDER + ZONERIDERS: EZEKET inkább hagyom is, mert ez már tényleg unalmas lenne. Következtetés: fiúk, nem gondoljátok, hogy ezt a részt nagyobb igényességgel kéne megcsinálni? **(Gondolni gondoljuk...- Uboyka)** (Értem ezalatt a logok kidolgozását, mert szerintem nem elég egy lecapture-ölt képből kivágott darabot odabiggyeszteni a cikk fölé...) Asszem ez a rész a teljes design hiányáról tanúskodik. Nyereményjáték: Hurrá NYERTEM!!! (2x is! VideoCasette + BOOK) Küldjétek de gyorsan!!! **(Ezek után meggondoljuk...- Uboyka)** Posta: No Comment; Cool! **(Lehet, hogy mégis elküldjük a nyereményedet...- Uboyka)** ENCARTA (OCEANS, MS STUFFZ): Ohne Design, again! Felh.melléklet: -WIN95-Yo! **(Suxx! -Uboyka)** -INET-Yo!, de a plasmát szedjétek ki alóla... **(Elnézted, a rakétavetőt felejtettem alatta...- Uboyka)** -XCHUNKY: erre minden, egy kicsit e témával foglalkozó coder (pl. én is) rájött volna, de azé' cool! USER: NE! NE! NE! Democodeolást akarok! **(64Mega RAM-ot akarok! 4Gigás Ultra SCSI vinyót akarok! 20"-os Trinitron monitort akarok!...De azért valahol egyetértünk - Uboyka)** Egyébként is úgy látom, gyűlnek a scene-face-k az újságban (PETROFF;O-man/AstroideA), nem hiszem, hogy nekik nagy gondot okozna egy pár rutint elmagyarázni/leadni. (Ebben talán én is segíthetnék...) Egy kérdés Petroff-hoz: Te még az Absolute PC-ben vagy? **(Aha - Petroff)** Ja, itt hívnám fel a figyelmet egy újonnan alakult, formálódó SCENE GROUP-ra, a SYNARCHY DEVELOPMENT-re. Zenészeket és grafikusokat szívesen várunk. Első demonk, v. inkább dentronk nemsokára kijön, én kódolom, SÜLT rajzol, scannel. Egyébként főleg a 3D-technikákon lesz a hangsúly. Ja, a cime JELCINTRO. Bár ez a cím még nem végleges... Egyébként egy DEMO-CODE-olás szerintem feldobná az olvasottságot... **(Egyébként lehet, hogy szerintem is...egyébként pedig legközelebb jobb lenne kevesebb egyébként...:) - Uboyka)** DTP: elmegy! DECIBEL: kevés a fél oldal/értelmesebb témáról szóljon. Firstaid: COOL! Az enyémet is nyomjátok le!!! **(Midet? Hova? - Uboyka)** Majd még küldök... MADE IN HUNGARY: Minek? TILT/KNIGHT MOVES/EXTREME PINBALL/NO MERCY/BRAINDEAD13/DRUID/CONQUEROR AD 1086: A Druidon kívül mindegyik igénytelen, a szokott problémákkal! A Braindead 13-ról készíthetne Petroff egy LEÍRÁST (2-4 oldal). A Druiddal szinten ugyanez a helyzet. WETLANDS: Na végre! Cool logo! Erről is mehetett volna egy sokoldalas LEÍRÁS. TIMEGATE/K's CHASE: A háttérben lévő paletta nem jó. Többi: Ezek nagyon tetszetek, a tartalom is, DE: A multimédia CD-s ajánlat szerintem fölösleges. A könyvbarátról is csak azt tudom mondani, mint a múltkor: az ifjúságot érdeklő könyveket, regényeket rakjatok bele.
Jééé! Elfogyott az újság! **(Nálunk még rendelhetsz belőle...- Uboyka)** Na mostmár akkor lelövöm magam! **(Segíthetek?- Uboyka)**
Na csá! Tompika/SyD
UI: Játékleírásokat is közölhetnétek, ne csak ilyen 1-2 oldalas ismertetőket!!!!

Hi Tompika!
Nézed még a macikát, nyomod még a süteményt? Sok sikert a SCENE-en remélhetőleg felfelé ívelő pályádon, de vigyázz! Amit most kritikában megadtál nekünk, az az alkotásaidra is megkapod ott! Ezért javaslom, keményítsd a bőrödet, mert mi már

hozzászoktunk a szőrszálaink hasogatásához, de lehet hogy te az első hasításokat fájdalmasnak fogod találni.

Egy kis felüdülés:

Kedves PC Ultra!
Üdvözlöm önöket abból az alkalomból is, hogy változtattak az újság hangulatán, összeállításán. **(Hmmm, vigyázzunk vele, túl kedves...- Uboyka)** Nem tartozom azon emberek közé, akik összevissza irkálgatnak mindenkinek. Az Ultra védelmére kell kelnem azért, mert sokan nincsenek tisztában azzal, hogy nem az olvasók írják a lapot és nem is ők állítják össze azt. Sokan írják: "szeretném ezt, szeretném azt, mert különben...!" **(Pl. én is, Decemberben a Mikulásnak...- Uboyka)** Nekik üzenem: kívánságműsor, Hétfőn az "X" adón. Akik "főszerkesztők akarnak lenni **(Azoknak tudok sokféle gyorsabb és kíméletesebb öngyilkossági formát javasolni...- Uboyka)** azáltal, hogy öklüket rázva követelnek maguknak, azok készíthetnek valami jobb újságot, ha tudnak! Senki sem szereti a sok hirdetést, de mint kötelező rossz, ezt mindenkinek el kell fogadni. A divatból kimenő gépek (C64, Amiga stb.) tulajdonosai ne lázadjanak, biztosan találnak maguknak megfelelő lapot. Kevés a vicc a Posta rovatban! Amennyiben levelem bekerül Uboyka Mester **(Egyre jobban kedvelem ezt az embert...- Uboyka)** "kiválasztottai" közé, én lennék a legboldogabb, ha beszurkálna egy-két poént. **(Légy boldog! Hova kéred? - Uboyka)** A végén még annyit: a Com-Ware kiadó a legbecsületesebbek közé tartozik, ugyanis még soha nem tapasztaltam, hog előre küldenek valamit, postafordultával, és csak utána kell érte fizetni. Persze nem árt egy azonosítószám és sok rendelés! Köszönöm, hogy felszólalhattam és mindenkinek ajánlom, hogy fizessen elő a lapra, megéri! **(Nekünk is! - Uboyka)**
Tisztelettel: Nagy Róbert, Pápa
Kedves Róbert!
Az az igazság, hogy leveledet olvasva már az első sorok heves reakciókat váltottak ki belőlem. Pl.: kerestem az állam, kapaszkodtam a székbe. Miután egy szemüveget is kölcsönkérve ellenőriztem a látásomat, beláttam, hogy tényleg ezek a sorok vannak a papírra vetve. ILYEN MÉG NEM VOLT! Annyira hozzászoktam már az udvarias, kevésbé udvarias és bunkó stílusú kritikákhoz, hogy a leveled először olvasva mély gyanakvást, másodszorra halovány mosolyt, harmadszorra pedig a nyugodt öröm kifejezését varázsolta az arcomra. Köszönöm! A többi olvasónak pedig: Esküszöm, hogy nem én írtam! :)
Nu akkor itt az ideje egy kis hidegzuhanynak is, mert a végén még elolvadok.

Hidegzuhany

Üdv Boboyka!
őőőőőő...Uboyka.. (Hehe) **(Szeva Köcsög! őőőőő..Max /Hehe/- Uboyka)** Igyekszem rövid lenni. (De ez alkalommal nem úszod meg, hogy ki ne öntsem neked a lelkem) **(Szóval azt akarod mondani, hogy én húzzam le a WC-t utánad???? /Boccs.../ -Uboyka)** Szóva. Örömmel venném, ha ott a HQ-n fenékbe rúgnál valakit, aki ennek hatására végre küldené a decemberi CoV-omat. (Azóta már a februári Ultrát is.) Igazán szólhattatok volna előre, hogy az előfizetés csak minden második számra szól. (De akkor ki fizet elő? - Uboyka) **(Mi a ....? Már hamisítanak?!? Amúgy szívemből szóltál... -Uboyka)** No mind1. A csekk problémám azóta megoldódott, nincs egy fillérem se (De azért elküldhetitek, hátha...) A februári számot épp meg akartam venni az újságosnál, csak akkor is rájöttem, hogy nincs 1 fillérem se. (Nem is volt ciki: -Kérek 1 CoV-ot. Hol is a pénzem? -Akkor mégse kérek.) Az áprilisi szám átolvasása után némi örömmel vettem tudomásul, hogy megpróbáltátok valamelyest visszahozni a régi CoV-féle leírások hangulatát. Bár 1-2 leírás kissé erőltetettre sikeredett, de a szándék mindenképp értékelendő. **(2 doboz Kaiser, már ma postázd! - Uboyka)** (De ez majd idővel kialakul. Addig is Hajrá fiúk!) (Az Alien pl. jó poén volt.) Részemről mondjuk az újság leghasználhatóbb része a Felhasználói melléklet, mivel PC-n nem nagyon játszom. Amiben a PC jobb, az a DOOM + ezek a textúrázott csodák. No + a "Multimédiás alkalmazások". De ezek valahogy nem igazán tudnak lekötni. Ami viszont a kedvencem, azok az úgynevezett interaktív mozik, no és azok feljátszása a vincsire. Legalábbis szerintem az esetek túlnyomó részében a "játék" ezen része sokkal izgalmasabbra szokott sikerülni, mint maga a játék. Én persze ezt csak abból gondolom, hogy még senkit sem láttam, aki őrjöngve ugrott volna fel a székéből, miután elvesztette az utolsó életét is, **(Nézd, én még olyat sem láttam felugrani a székéből, aki akár egyetlen életét is elvesztette...- Uboyka)** erős ellentétben az installálásnál tapasztaltakkal. (ennél sokkal durvább jeleneteknek is szemtanúja voltam már, mikor az egyén elvesztette a józan ítélőképességét, néhány percig komoly veszélyt jelentve a társadalomra, mind önmagára nézve. S eközben lázas buzgalommal ismételte át a szerzők anyukája révén a jelzősszerkezet-alkotás alapszabályait is.) No mind1. Amióta megvan az Amigám, nekem nincs ilyen gondom. Letöröltem az összes játékot, csak 1 maradt. **(Passziánsz? - Uboyka)** (+még egyet szándékszom felrakni.) **(A lábadat? - Uboyka)** Tulajdonképpen úgy vagyok a PC-vel, hogy kell, mert muszáj. **(Én így inkább a WC-vel vagyok...- Uboyka)** 1 ideje már a 64-es scene-en rontom a levegőt, és pár hónapja kezdtem a PC-t nyúzni, mivel mindenhol ez van, és ha akarok valamit a coder szakmában, nem árt, ha konyítok hozzá "valamelyest". De hát így a C64-eshez és az Amigához képest a rendszer kb. annyira rugalmas, mint 1 porcelán zsiráf. Olyan rutinfeledatokat, amit 64-en 1 képernyőn oldottam +, Amigán nemkülönben, PC-n oldalakon keresztül próbáltam megértetni a géppel **(Biztos rosszul és körülményesen magyarázol...- Uboyka)** A kompatibilitásról (de jó szó, mondd 5x gyorsan egymás után) nem is beszélve. Azért ha 1200-esen írok egy progit, az tuti, hogy a haveromnál is ugyanazt fogja csinálni, akármilyen HW. legyen is a gépben. **(És ha a havernak történetesen Sony PlayStation-je van? He? - Uboyka)** Nem tehetek róla, de nekem a PC-s software-k 90%-ától hányingerem van. Nem 1szer volt, **(Hol nem volt...- Uboyka)** hogy 64-en csináltam valamit, mert azon 1szerűbb volt,+ jobb is. Sőt az is előfordult, hogy gyorsabb volt. (De komolyan.) És amióta +van az 1200-esem, már világosan látom, hogy a legkézelebbi bővítésem nem 1 Pentium alaplap, hanem 1 Blizzard. Pedig csak épp 1 normális hangkártyát akartam venni a gépemhez, (mivel főleg zenével foglalkozom) és betévedtem 1 PC klubba, ahol néhány Amigás is volt és... Röhögni fogsz, de az 1200-esemért egy 10-essel fizettem többet, mint a kedvenc pn'p hangkártyámért fizettem volna. (Igaz, annyit nem is tud, de azért az 1200-es az már 1 Amiga!) Igaz, hogy több, mint 2 hónapi rohangászásomba került, míg szereztem 1et. De +érte.! 8 bit ide vagy oda, de nagyon jól szól. (és akkor a többiről még nem is beszéltem.) Na ezt hallgasd +: Ösmerek 1 kissé korlátolt kölyköt, van egy 180e Ft-os gépe, azzal ugrál. **(Bocs, de nem hallottam még 180e Ft-os ugrálógépről, bár lehet, hogy lemaradtam valamiről...- Uboyka)** Hogy lehet egy full extra DX4-est összehasonlítani 1 500-assal, vagy akár egy 1200-essel, de neki mindig sikerül. Azt gondoltam, felhívom, hogy szereztem 1 jó autós progit, nézze már meg. Ő rögtön elkezdte dícsérni a Need for Speed-et, csak amikor bejelentkezett a progi, mindjárt el is hallgatott. Aztán bejött az első pálya. Na mondom: -Van neked ilyen grafikád VGA-ban? - SVGA-ban van. (Rátenyerelek a gázra) -Na és van neked ilyen scrollod SVGA-ban? -Esetleg VGA-ban. Jo, akkor ezt megbeszéltük. No min1. Téma lezárva. Régebben az 576-ot azért vettem, mert abban szép színes képek voltak, és friss infok. A CoV-ot azért vettem, mert abban marhajó leírások voltak, + a fanatikus köhöm... fantasztikus CoVboy postája. A kettő együtt jól kiegészítette 1mást. Aztán teltek az évek és... Az 576 maradt, ami volt, sőt sok helyütt fejlődést is mutattak. pl. mostanában 1 évben egyszer készítenek 1 nagyon jó leírást is. (Amit általában Zolee követ el.) Ti színesek lettetek, de a színes oldalakkal arányban romlott az újság tartalma is. Tudom, sokaknak tetszik. Hát persze. Nem nehéz jó számtech újságot mutatni annak, aki mondjuk 2-3 évvel ezelőtt nem olvasott CoV-ot. Csakhogy én olvastam. És hogy most annyian szidnak titeket, az a ti hibátok, mert ha annak idején nem rakjátok olyan magasra a színvonalat, akkor most én sem elégedetlenkednék, hanem azt mondanám, hogy igen fiúk, ez a legjobb szám, amit valaha is olvastam. Csakhogy ez nem így van. Persze tudom, hogy +teszitek, ami tőletek telik, úgyhogy amíg van posta + ilyesmik, addig 1 rossz szót sem fogsz hallani tőlem. Én drukkolok nektek. (Elvégre előfizettem.) Bár 3 újság az én anyagi helyzetemben már sok lesz, úgyhogy döntenem kell jövőre, hogy melyiket nem veszem +. Dehát egyelőre még annak is örülhetek, ha nem kell tandíjat fizetnem, nemhogy fizetnének. Így van ez. Ha az ember tanul, nincs pénze, ha nem tanul, nem lesz pénze. (Havi 20e nem pénz) Egyébként ahelyett a sok hülyeség helyett, amit kéne olvasni, a CoVboy világot olvasgatom magyar, történelem és az egyéb hasonlóan izgalmas órákon. (Csak az a baj, hogy mindjárt vége lesz, nem tudom, mit fogok csinálni magyaron.) Nehéz az élet. No mind1. Mostmár befejezem, mivel egyre kevesebb a fehérség, + már 1gyébként is unom. (Gondolom nem vagyok 1edül) **(Van tehetséged a gondolatolvasáshoz...- Uboyka)** Így utólag átolvasva még a szokásosnál is helytelenebbül írtam, de már így is eléggé össze van firkálva, úgyhogy hagyom a fenébe inkább. A szokásos utóiratosditól most eltekintek. Az újságot meg a cikket légyszi ütemezd be valamikorra. (Minél hamarabbra) Minden jót, Max (Barzó László, Miskolc)
A kölcsönös üdvözléseken már túlestünk :), úgyhogy kapod is a választ: az Amigás-PC-s témában nem óhajtok kötözködni, csak halkan megjegyzem, bármelyik oldalon fanatikus az ember, jobb, ha néha nyitott szemmel is körülnéz a másik fél táborában, és a provokatív megnyilvánulásoktól tartózkodik, mivel az ezek nyomán kirobbanó viták csak a hívők közti szakadékot szélesítik. Neked nem igazán inged, tehát ne vedd magadra, (nem látszol fanatikusnak, csupán elszántnak...) csak a hasonló témájú, csak kissé erőszakosabb hangnemben íródott levelek miatt bigyesztettem felülre a megjegyzést. A kritikáidon elmélkedünk majd egy sort, addig is köszöntünk a kitartó előfizetők sorában. (Ja, és minden jót Neked is!)
Az e hónapra rendelt levelezésnek itt lassan vége szakad, de ne féljetek (azaz féljetek csak!) folyt. köv...

Felhasználói melléklet

Start
Windows'95 tippek

Mielőtt folytatnánk a 2. számban abbamaradt vegyes tipphalmazt, rögtön kedvenc Shift gombunk új használatával, előbb egy elég súlyos adósságot kell törlesztenem: mintha kimaradtak volna az előző számból a **DUST** elérési paraméterei a Net-en. Az Internet cikkben megemlítem a *Microsoft* fő site-ját, és európai mirrorját is, így csak a filenév kell: dscript.exe.

20. Ennek a trükknek az érvényességi körét nem ismerem, de mindenesetre a desktop-on és a folderekben működik. Először kattintsunk rá egy objektumra, majd egy másikon nyomjunk Shift+Click-et. Láss csodát! A két objektum meghatározta téglalapban hirtelen minden kijelölődik.
21. Nekem is gyakori problémám volt, hogy egy dokumentum mentése közben jutott eszembe: jó lenne egy új könyvtárat kreálni a részére. Sajnos még nem jutottunk odáig, hogy nem létező könyvtárat megadva a névbe a Win95 megkérdezze, szeretnénk-e létrehozni azt. Viszont a Save As... szabványablakban egy jobb gombot nyomva a dobozban látható listán, kapunk egy szép menüt, ahol van egy New. Azon belül megtaláljuk a Folder-t is. Esetleg észrevehetjük a Create New Folder ikont — az ikonsorban balról a második.
22. A Win95 hatékony használatához is célszerű néha lenyomni két-három gombot egyszerre. Ilyen például az **Alt+Ctrl+Del** ismerős kombinációra előkerülő ismerős ablak — csak éppen eddig ez **Ctrl+Esc**-re került elő. Felhívnám egyébként ennek az ablaknak a **ShutDown** gombjára a figyelmet — itt is le lehet lőni a gépet, és szerintem ez az egyik legkézenfekvőbb módja a **ShutDown** menü előcsalogatásának. A másik módszer, ami inkább csapda, mint követendő út, a desktop-ra kattintani, majd **Alt+F4**. Előfordul ugyanis, hogy csak az adott alkalmazást akarjuk becsukni, ehelyett véletlenül a ShutDown menüt kapjuk meg, és a meglepetéstől Enter-t nyomunk. (Írjatok másfél hét kórházi tartózkodás után Win95 cikket, veletek is elő fog fordulni!) Megtörténhet az is, hogy már nem fut egyetlen alkalmazás sem, a Win95 mégsem reagál egy **Alt+F4**-re. Ilyenkor is segít a bal click a desktopon.
23. Emlegettem a **Ctrl+Esc**-et. Erre a Start menü indul be nagy hevesen. Ha még az **R**-t is megnyomjuk, akkor a **Run** ablakot kapjuk meg. Itt igencsak érdekes dolgokat lehet futtatni: bármit, amihez létezik hozzárendelés. Tehát programokat, doksikat, hangfile-okat stb.
24. A **taskbar**-t nagyon szépen ki lehet díszíteni mindenféle programocskával, kijelzővel. Ezek nagy része szerencsére automatikusan kerül elő. Például a modem kijelzője — ez a legegyszerűbb módja, hogy megtekintsük a forgalmat. A legtöbb kijelzőre vive a kurzort, valamilyen infót kapunk (**tooltip control**). További infót v. beállítási lehetőséget kaphatunk szimpla v. dupla click-re. Viszont néhány kijelzőt kézzel kell bekapcsolni. Ezek sajnos nincsenek célszerűen felsorolva egy baromi lepedőn, hanem ezer helyről kell összeszedegetni. A Control Panel-ben (Start\ Settings\Control Panel v. My Computer\Control Panel) találjuk a Multimedia-t, itt rögtön (Audio) láthatjuk is a Volume kijelző engedélyezését. Sajnos nekem nem engedi, mert ősrégi a *Gravis*-om, azt viszont tudom, hogy nem mindegy, az így előálló kis hangszóróra egyszer vagy kétszer kattintunk. A másik nem-automata kijelző pedig a **Keyboard** alatt található. Ezt célszerű bekapcsolni, mert igen kényelmes vele az angol-magyar váltogatás.
25. Ha elhánytuk vagy nem csináltunk volna egy Startup Disk-et, később is megtehetjük: Control Panel\Add/Remove Programs\ Startup Disk\Create Disk.
26. A Start menübe — ami mellesleg csak egy folder, mint a többi — könnyedén új dolgokat helyezhetünk el, ha a Start ikonra rávonszoljuk (drag-and-drop) az áldozatot.
27. A **Start\Settings\Taskbar**-ra előkerülő Taskbar Properties ablakot sokkal egyszerűbben is megtalálhatjuk: a Taskbar egy üres helyén jobb click, majd Properties.
28. Ha már teleszemeteltük a **Start menu\Documents**-et, akkor célszerű kitakarítani. Az előbb említett Taskbar Properties ablakban a Start Menu Programs alatt sok érdekes dolog van, például a **Documents** (ez is Program?) "almenü" is, aminek egyedüli menüpontja a **Clear**. A másik érdekesség az **Advanced**. Ez is egy Explorer de valami érdekes trükkel úgy indul el, hogy a Start Menu foldernél nincs "feljebb". Ez szerintem jobb, mint a Start Menu jobb click Explorer variáció, mert ott ránéz az összes drive-ra, amire semmi szükség.
29. Igen kellemetlen meglepetések érhetik azt, aki igen sok RAM-mal vág a Win95-nek. A szokásos 24MB RAM-om mellé betettem egy átutazóban lévő 16MB-s modult. Az így kapott 40MB-ből boot után maradt 13! Ki evett a ramocskámból!??? (Főleg ennyit!) Először is 14MB diskcache-et foglalt a Win95. Viták szoktak lenni azon, hogy szükséges-e egyáltalán fél megánál nagyobb cache. Azon viszont nem szokott, hogy 2MB-nél több már tényleg túlzás. "Természetesen" a SYSTEM.INI-ben kell megrendszabályozni a programot: a [vcache] részben egy
   Maxfilecache=2048
   sor beállítja a maximumot 2048 KB-ra azaz 2MB-re. Ennél kisebb értéket nem is lehet ideírni! Mindenkinek erősen javaslom, hogy ezt a sort írja be — ártani biztos nem árt, de használni használhat. A fentmaradó 13MB-vel viszont nem lehet semmit csinálni — az MS szerint ezek a Win95 szükséges részei, és így gyorsabb, mintha mindig vinyóról töltene. Igen ám, de így meg a nagyobb adatállományokat kénytelen swap-pelni a marhája! Erre sajnos nincs az előzőhöz hasonló jó megoldás.
30. A **Shift** gomb eddig csak a bal gombbal szerepelt. Hát itt lenne az ideje végre a jobb gombbal együtt is megtekinteni jótékony hatását: Ha valamire **Shift+jobb** gombot nyomunk, akkor megjelenik az *Open with...* menüpont is. Így nemcsak az alapból beállított programot használhatjuk megnyitásra, hanem bármit.
31. Ha már a jobb gombnál tartunk: Ha éppen semmi nem használja valamelyik floppy drive-ot, akkor jobb click mondjuk az A: drive-on. (My Computer v. Explorer). Az itt lévő menüből a Format-ot ajánlhatom: a legegyszerűbben így lehet új lemezt formázni.
32. Ha már van hálózatozunk, akkor célszerű a következőt ellenőrizni: a Win95 megengedi-e hogy a modemünk teljes sebességgel fusson. A modemnek kétféle sebessége van: az egyik a telefonhálózat felé, ez általában 14.4 v 28.8kbps, a másik a saját gépünk felé, ez lehet jóval nagyobb is. Ez azért lehetséges, a kapcsolat lehet tömörített, és egyszerűen a kitömörített adatból több van. Eme második sebességet állíthatjuk a *Control Panel\ System\ (v. My Computer \Properties \) Communication Ports* alatt. Itt keressük meg azt a portot, amiről a modem lóg, és állítsuk a max. fizikai sebesség négyszeresére. (Vagy mindjárt lehet 921600 bps-re tenni...)
33. Kedvenc MSDOS.SYS-ünk új opcióit sikerült megfejtenem. Az első számban leírtam a szerkesztésének módját, ez így most kimarad. Az [options] részbe írjuk be:
   [options]
   drvspace=0
   dblspace=0
   BootWarn=0
   Ezzel sikerült megakadályozni a Drv/Dblspace betöltését és egy csomó memóriát megtakarítani. A mai vinyóárak mellett egyáltalán nem célszerű lemeztömörítést használni!
34. Az **Add/Remove Programs** egy kiváló lehetőség, csak egy kis hiba van: ha magunk csinálunk valamit. Például a régi verziót felülírjuk egy újjal. Vagy letöröljük kézzel a program könyvtárát. Ilyenkor aztán nem lehet eltakarítani sehogy se az adott program nevét. Vagy mégis? Természetesen van rá mód: Kedvenc **Regedit** programunkban a *HKEY_LOCAL_MACHINE\ Software\ Microsoft\ Windows\ Current Version\ Uninstall* alatt tárolja a Win95 ezeket a neveket.
35. Árulnak sok szép pénzért egy dögvastag könyvet **Windows 95 Resource Kit** néven. Nem kell érte pénzt kiadni! Az *E:\ADMIN\ RESKIT\HELPFILE\WIN95RK.HLP* (E a CD betűjele) alatt meglelhetjük az eredeti Win95 CD-n. Ez rádásul kereshető, hypertext, meg ami szem-szájnak ingere.
36. Készítsünk egy **SEARCH.FND** nevű shortcut-ot a desktopra! Vagy a *C:\WINDOWS\DESKTOP*-ba (ha a *C:\WINDOWS*-ban van a Win95) mentsünk egy *AKARMI.FND* nevű, akár üres file-t. Ha erre

rákattintunk,akkor rögtön előjön a **Find Files** doboz, ami egy nagyon hasznos kis valami. Gyakran gyorsabb így, mint a **Start Menu\ Find**. Mi mindenre lehet ez jó? Lássunk mindjárt egy gyakorlati példát! A Named mezőbe írjuk be, hogy *.bak. A Look In-t állítsuk mondjuk C:-re. Pipáljuk ki az Include subfolders-t. A Date Modified és az Advanced dobozokat még ne állítgassuk. Nyomjuk meg a Find Now-t. Amikor kész az egész, kattintsunk a listára, nyomjuk meg a Ctrl+A-t, majd a Shift+Del-t! Ezzel az összes bak file-t sikerült eltörölni a C:-ről. A Shift+Del miatt visszaállíthatatlanul — ha csak beledobtuk volna őket (Del-lel például) a Recycle Bin-be, akkor továbbra is foglalnák a helyet, amíg ki nem ürítjük azt. A .bak file-okat pedig nem célszerű őrizgetni. Ez azért működik így, mert a Find által előállított névlistát ugyanúgy kezelhetjük, mint az Explorer egyik ablakát vagy a My Computer egy folderét.

A **Find** következő alkalmazása a már jóval cselesebb. Gyakran előfordul, hogy egy file, amit keresünk, egy archív-ban (pl. ZIP v. ARJ file) rejtőzik. A Find képes ezekben is keresni! A legtöbb archíver ugyan tömöríti egy file tartalmát, de a nevét nem (Kivétel az UC2 és az AIN). Így aztán a következő eljárás szépen működik: Állítsuk be a kívánt drive-ot a Look In-ben, pipáljuk ki az Include subfolders-t. Az Options menüben kapcsoljuk be Case Sensitive opciót. A Named dobozba írjuk be az általálunk használt archíver tipikus kiterjesztését: *.zip vagy *.arj esetleg *.rar. Az Advanced dobozban a Containing Text-be írjuk be a keresett file nevét, például AKARMI.DOC. Írjunk nagybetűvel, mert az összes tömörítő így tárolja a neveket. (Ez így gyorsabb, mintha a Case Sensitive-et kikapcsolnánk, és nem törődnénk az egésszel) Úgy negyed-fél perc alatt átnéz egy közepes partíciót. Sajnos itt nem lehet *.TXT-et használni a keresett file-nál! Ugyanis a Find-nak fogalma sincs, hogy a tartalmazott szöveg valójában filenév, és emiatt a *-ot nem tekintni wildcard-nak. Egy trükk azért segíthet rajtunk: .TXT-t írunk be keresett szövegnek! Gondoljunk bele — minden szövegfile-nak a neve végén ott lesz az a szöveg, és így a Find szépen megtalálja nekünk az összes ZIP file-t amiben szövegfile-ok rejtőznek.

Azt hihetné az ember, hogy a Find trükkjeinek ezzel vége is. Pedig van még egy csomó. **Állandó probléma a különböző programok le-fel installálása.** Erre persze vannak uninstallgató programok, meg Add/Remove Programs de azt nem minden program hívja meg, nem kerül be az adatbázisába. Ráadásul az itt ismertetendő módszer bizonyos szempontból lazán lehagyja a legtöbb kereskedelmi uninstall terméket! A legtöbb probléma abból adódik, hogy a program egy-két felesleges DLL-t elhagy maga mögött a vinyón, esetleg a Windows rendszerkönyvtárában. Egy idő után már túl sok lesz belőlük. Mondjuk letöröltük egy játékot és maradt egy GAMELIB.DLL. Mellesleg a SYSTEM-be installáló programok itt szoktak nagyot bukni: lehet egy másik program, ami szintén GAMELIB.DLL néven teszi fel a maga rutinkönyvtárát.

A szokásos rutin ilyenkor az, hogy nem fut az A program a B installálása után. Erre az ember újra felteszi az A-t. Erre a B nem fut... Ez a bolondokháza addig tart, amíg az ember ezt a jelenséget nem ismeri fel. De honnan ismerné ezt fel valaki, ha nem hallott róla?? Emiatt kezd leszokni a programozgató jónép a SYSTEM-be babrálásról. Most viszont térjünk is vissza az elhagyott GAMELIB.DLL file-unkhoz. Kedvenc Find dobozunk Named sorába helyezzünk el egy *.EXE;*.DLL szöveget. A pontosvessző arra utasítja a programot, hogy egyszerre többféle file-t is nézegessen. Az Include Subfolders legyen bekapcsolva, a Case Sensitivity pedig ki. Az Advanced Containing sorába írjuk be, hogy GAMELIB, és már mehet is. A kiterjesztést (DLL) ne írjuk ki! Ez a trükk azért jobb a kereskedelmi programoknál, mert azok legtöbbször a rendesen hívott, fejlécben felsorolt hivatkozásokat találják meg. Ez a módszer viszont mindent megtalál. Kisebb hiba, hogyha a program csak egy hibaüzenetet akart kiírni, amiben benne van a GAMELIB szó, akkor buktunk. Ez szerencsére viszonylag ritka eset, mert a felmázolt akarom mondani fent vázolt probléma miatt elég kifacsaradott neveket szoktak a SYSTEM-be búvó DLL-eknek adni.

Van még ám néhány dolog: ha art nevű file-ra (**Named**) keresünk, akkor a *Particular.doc*-ot is felfedezi. Az összes vinyót lehet kerestetni ha a My Computer-t adjuk meg C:\ helyett. Ilyenkor esetleg érdemes a floppykat és a CD-ket kiszedni a gépből. Zárjuk e havi ámokfutásunkat az egyetlen általam ismert, s komolyabbnak tartott Find hibával: csak egy doboz van a méretre, tehát nem lehet legalább 1000, legfeljebb 2000 byte-os file-t kerestetni.

WT Pooh

OEM INFO

A hazánkban ezidőtájt tapasztalható legalizálási hullám eredményeképpen nagymértékben megnőtt a jogtiszta szoftverek iránti kereslet, ezen belül is kiemelkedő az operációs rendszerek forgalma. Ez mindenképpen az OEM értékesítési formát helyezi előtérbe.. Mára eljutottunk oda, hogy gyakorlatilag minden magára adó számítógép forgalmazó árlistáján megtalálhatóak a Microsoft® OEM szoftverekre vonatkozó árajánlatok. (Emlékeztetőül: a Microsoft® OEM szoftverület komplett számítógéppel illetve bizonyos egyéb hardver eszközzel együtt vásárolhatjuk meg.) A célunk, hogy a növekvő és egyéb termékeket is igénylő keresletet ki tudjuk elégíteni, ezért az OEM termékek listájának kibővítésére törekedünk. Az első lépcsőben lehetővé vált, hogy az operációs rendszereken (DOS, Windows, Windows® 95, NT/w) felül a Microsoft® integrált irodai programcsomagját, a Works-öt lehessen OEM termékként megvásárolni, majd lehetővé tettük, hogy öt *Microsoft Home* terméket egy csomagban lehessen, így nagyon kedvező feltételekkel eljuttatni a vásárlóknak. Az **Europe Atlas, Dangerous Creatures, Fine Artist, Wine Guide, CD Sampler** által alkotott OEM Home Basket nevű csomag 1995 december eleje óta kapható az üzletekben - komplett gépen kívül többek között - CD-ROM meghajtó vásárlása esetén.

A közeljövőben jónéhány más Microsoft® termék OEM jellegű forgalmazásának bevezetését tervezzük. Ezekről folyamatosan hírt fogunk adni.

Van azonban egy, amely csak OEM termékként jelenik meg, hiszen szoros egységet alkot a személyi számítógéppel - a multimédia PC-kkel.,

Az egyik legújabb Microsoft termékről van szó, amely a számítógép és a telefon integrációját teszi lehetővé. Ez az alkalmazás nagyon fontos lépés ahhoz, hogy az összes többi operációs rendszer közül elsőként a *Windows® 95* lehessen az igazi kommunikációs PC platform. A **Microsoft Phone** (avagy ismertebb kódnevén **TAZZ**) a hívási és válaszolási lehetőségek igen gazdag eszköztárát kínálja a felhasználóknak, akik így egy hatékony, beszédalapú kommunikációs központtá alakíthatják a PC-jüket. Az alkalmazás a modem és a hangkártya technológia egyesítésével létrehozza az egészen új "hangmodem" technológiát, amely most először jelenik meg a piacon. Ezzel a technológiával egy szabályos faxmodemmel felszerelt PC beszélő telefonközpont és üzenetrögzítő, fax és e-mail levelező központ lehet (erre jó példa a *Compaq Presario* és az *IBM Aptiva*). Piackutatók- és elemzők szerint a *Microsoft®* **TAZZ** termékcsomag a közeljövő egyik legizgalmasabb Windows® 95 alkalmazás lesz a piacon.

Lássunk most két szemléletes példát a szoftver alkalmazási lehetőségei közül.

Az építész: Péter, az építész gyakran tartózkodik a hivatalán kívül, ezért általában van nála mobiltelefon és személyhívó. Egy leendő ügyfél keresi őt a hivatalában. A TAZZ üzenetrögzítő bejelentkezik és kéri a hívót, hogy "*Péter leggyorsabb elérése érdekében adja meg a nevét és a telefonszámát, amelyet a hármas gomb megnyomása után tehet meg.*"

Az ügyfél megnyomja a hármas gombot, beírja a telefonszámát, majd leteszi a kagylót. Ezután a készülék felhívja Pétert a személyhívóján, s megüzeni az előbbi ügyfél telefonszámát. Egy másik esetben az ügyfél ugyancsak felhívja Péter hivatali számát, s egy hangos üzenetet hagy a számára. A TAZZ érzékeli az új üzenetet és felhívja Pétert, majd a mobiltelefonjára bejátssza az üzenetet.

Az üzleti utazó: Laci éppen München felé repül s egy nagyon fontos e-mail üzenetet vár. Nem tudja használni a hordozható gépével a fizető telefont, ezért felhívja a megfelelő számot, s a Microsoft® TAZZ e-mail üzeneteket a szövegről beszédre fordító alkalmazásának segítségével hallgatja meg elektronikus leveleit. Megtalálja a keresett üzenetet, amire válaszol is, s a rendszer az ő hangját át e-mail szöveggé alakítja át.

Most, hogy a termék alkalmazási lehetőségeit egy kicsit megvilágítottuk, nézzük meg a termék főbb jellemzőit. Kezdjük a részletezést az öt alapjellemzővel, melyek a leginkább hozzák a termék üzenetét.

1. Lehetővé teszi, hogy a lehető legtermészetesebb módon hívjunk fel bárkit. Csak annyit kell mondani: "*Hívd fel Józsit!*". Vagy "*Hívd újra az utolsó számot*".
2. Bárhol is tartózkodunk a termék közölheti velünk, hogy "*X számú új üzenete van!*". Ezután, ha akarjuk, lejátssza az üzeneteket. Nekünk egyszer sem kell telefonálni. Megteszi helyettünk a *Microsoft® Tazz*, ha mi úgy akarjuk.
3. A hangos levelezőfiókok rendszerét alakíthatjuk ki, minden fiók számára más-más bejelentkező szöveggel (például egyet a kereskedésre, egyet a számláknak, egyet pedig ahhoz, hogy Julit személyhívóján érhessük el.)
4. Ha a házon kívül vagyunk, felhívhatjuk a PC-nket, egyaránt meghallgathatjuk a hangos és az írt üzeneteket, egyenesen a *Windows® 95 Exchange In* boxból.
5. Kezeli faxjainkat, e-mail-ünket, hangpostánkat egyetlen egységes rendszerben

Most pedig lássuk a termék egyéb fontos jellemzőit:

- Legalább 40 hanggal is vezérelhető, gyorsan tárcsázható telefonszám megjegyzése. A könyebb tárcsázás érdekében a legutóbb hívott számok feljegyzése és újrahívása.
- Egyszerű interface segítségével kialakítható egy kis telefonközpont.
- Beállíthatók a hívástovábbítás paraméterei egy másik telefonra, vagy személyhívóra.
- A személyes üzenetek számára jelszóval védett hangpostafiókok hozhatók létre.
- A hangüzenetek egyszerű módon visszahallgathatók, éppúgy, ahogyan azt a hagyományos üzenetrögzítőkön megszoktuk.
- A kimenő, vagy bejövő üzeneteket hangeffektusokkal gazdagíthatjuk, így azokat meglehetősen egyediekké formálhatjuk. Például az üzenetrögzítő bejelentkező üdvözlése alá háttérzenét keverhetünk.
- Ha nem akarunk, vagy nem tudunk hívásokat fogadni, a hívókat egyenesen a hangpostára irányíthatjuk.
- Minden kimenő és bejövő hívás adatai rögzíthetők, beleértve a beszélgetés időtartamát, dátumát, a felek azonosítóit.

A számítógép és a kommunikációs eszközök fokozódó integrációja, és ezt az egységet kezelni tudó programok egyre fokozódó dinamikus fejlődése egyértelműen jelzi, hogy ezen piaci szegmens egyre nagyobb területet ölel fel a számítástechnika palettáján. Az előrejelzések szerint a közeljövőben a *Microsoft® Tazz* lesz e piac egyik vezető szoftvere.a *Windows® 95* alá írt alkalmazások közül az egyik legizgalmasabb.

A termékről, megjelenéséről és egyéb tudnivalóiról folyamatosan fogunk tájékoztatást adni. Ha bármilyen kérdésed merülne fel az OEM értékesítési forma szabályairól illetve lehetőségeiről, vagy szeretnéd tudni, hogy milyen termékeket lehet ezen módon beszerezni, akkor ne habozz, hívd a Microsoft szoftverinformációt!

Microsoft® Magyarország

267-4636 (2-MS-INFO)



Most, hogy kedvenc szerzőtöket végre kiengedték a kórházból, ennek örömére már délután fél ötkor fel is keltem, és máris folytatom a sorozatot! Múltkor belekóstoltunk az FTP szolgáltatásba. Nem említettem azt, hogy ideális esetben felesleges az FTP parancsokat ismerni, begépelni: lehet hogy WIndows (*X-Windows, OS/2* stb.) alól lépünk be, és grafikus ftp klienst használhatunk. **Térjünk rá a site-ok listájára.** Az anon ftp sitelista többszáz kilobyte, sajnos nincs helyünk leközölni. (A múltkori számban volt az "*anon ftp site*": anonymous a belépés, és az e-mail címünk a jelszó). Van egy másik lista is, ami a nagyobb MS-DOS site-okat sorolja fel. Sajnos az is nagyobb, mint az egész sorozatom, tehát ezt sem lehet leközölni. Ehelyett egy egyedi listát raktam össze, az általam gyakran látogatott site-okból és egy-két plusz témát is beletettem. Előrebocsátom, hogy Magyarország központú lesz a lista.

Valamikor régen, amikor kicsit kisebb volt a Net, sokkal kisebb forgalommal, létrejött néhány kiváló filegyűjtemény. Ezek jellemzője volt (és az ma is) hogy csak alapos ellenőrzéssel kerülhet be egy-egy file, ezzel (persze csak DOS programoknál) a vírusmentességet és a minőséget kívánták biztosítani. Manapság "kicsit" megugrott a forgalom, így sajnos jónéhány gyűjteményben már nem ellenőriznek semmit — legyünk nagyon óvatosak! Szerencsére így is ritkák a Net-en terjedő vírusok. (Én még nem kaptam egyet sem.) Másfelől azonban a forgalom megugrásával megugrott a gyűjtemények száma is. A másik előnye ezeknek a gyűjteményeknek, hogy tükrözik őket, így nem kell a legújabb cuccokért mindenkinek egyenként a világ túlfelére ftp-zni, mert közelebb is ugyanazt az anyagot találjuk meg. (A transzatlanti vonalak mindig reménytelenül túlterheltek!) Egy mirror gép általában naponta egyszer bejelentkezik az "anya" site-ra, és lesöpri az új anyagot. Ezzel egy egész picit csorbul a frissesség, de ritka az, amikor egyetlen napot nem lehet várni. Meg fogom említeni azért majd mindig az "anya" site-okat.

Könyvtárneveket nem sorolok, mert a legtöbb esetben igen könnyű ráakadni az érdekes cuccokra — tele lenne az újság, ha mondjuk a *ftp.cdrom.com* vagy az *src.doc.ic.ac.uk* összes érdekes könyvtárát leírnám... Általában a *pub* könyvtárban, vagy a *mirrors* esetleg *packages* könyvtárakban érdemes kutatni. (A *bin* és *etc* könyvtárak pedig általában üresek, vagy érdektelenek)

Internet:

Természetesen magáról az Net-ről is találhatóak anyagok a Net-en. A kutatást leginkább az *rtfm.mit.edu* -n érdemes kezdeni. Itt gyűjtögetik a Usenet csoportokban Gyakran Ismételt Kérdésekre (GYIK) a válaszokat. Ezeket angolul FAQ-nak rövidítik. (Ez egy tipikus hely, ahol mindet **mget**-tel kell leemelni, mert borzasztó hosszúak a filenevek) Ezt a gyűjteményt hozzánk legközelebb az *ftp.univie.ac.at* gép */archives/faqs* könyvtárában lelhetjük fel.

Magyar helyek

Legtöbbször csak az *ftp.intézménynév.hu* működik szépen:

ftp.elte.hu - Sajnálatos módon ez a gép a cikkírás pillanatában nem engedett be. Elég régi anyagok voltak amúgy is...

ftp.bme.hu - GNU, Internet anyagok (szabványok, azok tervezete, stb.), Windows, stb. Igen jó hely.

ftp.kfki.hu - GNU és Linux minden létező mennyiségben

ftp.vein.hu - *almos.vein.hu* becenéven is ismert. Jópofa utility-k vannak itt is, nézzünk körül mindenképpen.

ftp-beer.bke.hu - mellesleg *hercules.bke.hu* a másik neve. A SAC könyvtárban található az egyik legjobb util és antivírus gyűjtemény amit ismerek.

ftp.sztaki.hu - Mérsékelt érdeklődésünkre tarthat számot, Sun gépek tulajdonosai találhatnak érdekesebb dolgokat itt.

xenia.sote.hu - Magyar Hobbes mirror — azaz OS/2 cuccok.

Külföldiek:

ftp.elf.stuba.sk - Ez az anya SAC site, azért írom, hogy senki ne használja! Borzalmasan lassú, és van magyar mirror-ja.

ftp.vse.cz - Ez pedig a tartalék, cseh SAC mirror. Vagy ötször gyorsabb mint az eredeti szlovák.

ftp.kiae.su - Orosz ftp site. Igenigen érdekes programokra lehet itt bukkani. (Volkov Commander, PTS-DOS, stb.)

ftp.univie.ac.at - Ez az osztrák SimTel mirror először is. Másodszor a */archive* könyvtár igen érdekes anyagokat rejt: az *rtfm.mit.edu* nagy része fellelhető itt. És több magazin, mint a *c't* vagy a *PC Magazine* utility-jeit is megtalálhatjuk itt. Ezenkívül OS/2, Linux anyagok is vannak elképesztő mennyiségben.

flinux.tu-graz.ac.at - DOOM, Descent ...

ftp.leo.org - Az *ftp.uwp.edu*-ról tükrözik a különböző dalszövegeket. Van még DOS, Windows, HP, a */pub/comp/platforms/pc* alatt érdemes nézelődni. (Amúgy német site)

ftp.uni-paderborn.de - Azért említem mert az Atari-tól X11-ig szinte mindent összehordtak egy viszonylag közeli és gyors gépre.

ftp.germany.eu.net - Net doksik minden mennyiségben.

ftp.switch.ch - Ez is SimTel mirror. A bécsiek néha nem hozzák az anyagot hetekig, ilyenkor jó ide benézni.

garbo.uwasa.fi - Igen jó finn hely. Rendkívülien jól kézben tartott, jó anyagokkal zsúfolt hely. Érdemes körülnézni.

ftp.funet.fi - Az egyik fő Linux hely. A másik kettő a *tsx-11.mit.edu* és a *sunsite.umc.edu*. Ezt a kettőt Bécsben ill. a KFKI-ben mirror-ozzák, tehát használjuk ezeket.

x2ftp.oulu.fi - Az MS-DOS programozók fő helye. Demó és játékprogramozásra kihegyezve. Van amiga és általában Commodore is.

ftp.sunet.se - Kivételesen egy directory: */pub/vendor/microsoft*. Gyorsabb, mint az *ftp.microsoft.com*. Vigyázzunk a microsoft anyagaival, mert egyetlen directory-ba beleöltek ki tudja hány ezer file-t. Van egy index ezen a directory-n kívül, nézzük meg előre a filenevet, és töltsük le. (Itt gondban lesznek a grafikus ftp kliens-t használók...) Van még a sunet-en sok-sok kép mindenféle témában (pornó szerencsére nincs): AD&D, Tolkien — és a legfontosabb: rengeteg Micimackó...

src.doc.ic.ac.uk - Simtel és más, érdekes csomagok is találhatók eme helyen. (Pl. Gravis Ultrasound anyagok)

ftp.cdrom.com - A Walnut Creek CD-ROM kiadó cég ftp site-ja. Ez a világ egyik legnagyobb ftp site-ja és valami egészen brutális hardveren fut. Néhány tíz giga vinyó, pár száz mega memória, 2 T-3-as (egyenként mintegy 45Mbps) vonal a Net felé biztosítja a kellemes használatot. Mondjuk az AltaVista a maga több giga memóriájával (!) és pár száz giga vinyójával még ennél is nagyobb, de erről majd a WWW részben. Található itt az OS/2-től a demókon át a DOOM-ig minden, amit csak el lehet képzelni.

wuarchive.wustl.edultt - a *pub/msdos_uploads* könyvtárban találhatunk sok-sok érdekes programot. Vigyázat, itt SEMMI nem vírus ellenőrzött!

ftp.simtel.net - Ez nem Simtel mirror, ez maga a SimTel: két CD-nyi DOS share- és freeware program.

ftp.winsite.com - Valamikor CICA néven ismert Windows-os gyűjtemény. Ezernyi mirrorja van ennek is szerte a világon.

ftp.uwp.edu - Hihetetlen mennyiségű kottát és dalszöveget tárol. Érdemesebb az európai mirror-t használni, mert állandóan túlterhelt a gép.

Jó néhány amerikai céget megtalálhatunk a *ftp.cégnév.com* formában. (S még többet a WWW-n, de erről majd később.)

Az *rtfm.mit.edu*-n v. valamelyik mirror-ján legtöbbször megtaláljuk a minket érdeklő téma FAQ-ját, és benne további címeket.

WT Pooh

USER ROVAT



Programozási tippek és trükkök

Mint a cím is mutatja, egy olyan téma indul a PC-ULTRA hasábjain, a User rovat alatt, ami programozási tippekkel foglalkozik. Foglalkozni fogunk a programozás majd minden terével, így tehát a grafika-, hang-, adat- és memóriakezelés sem marad ki. Természetesen ez nem egy tanfolyam, éppen ezért az alapvető programozási ismeretekre szükség van. E hosszú bevezető után vágjunk bele a mai témánk boncolgatásába. Elöljáróban csak annyit, hogy az esetleges forrásrészek pascalban, azon belül meg assemblerben lesznek. A mai témánk egy kicsit általános lesz, mégpedig az, hogy hogyan tudunk Pascalban több, 64 kbyte méretű, a példának okáért byte típusú tömböt használni. Erre a jövőben is szükségünk lehet. A pascal a var-nál deklarált változók méretének összegét lekorlátozza kb. 65536 byte-ra, azaz 64 Kbyte-ra. Ha valaki egy 320*200-as, jobb esetben byte típusú tömböt akar létrehozni, akkor kb. 1536 byte-nyi helye marad a Pascal által biztosítottból. Még egy-két változó, és a memória betelt. Ilyenkor általában az ember XMS vagy EMS memóriakezeléssel próbálkozik, pedig nincs rá szükség. A konvencionális memóriából (első 640 Kbyte) még marad annyi, hogy azt felhasználhassuk. Ehhez a következőt kell tenni: kell egy típusmegadás, amiben a változónk (tömbünk) adatait megadjuk. Majd ugyancsak itt létre kell hoznunk az előzőleg megadott típusra mutató pointer típust. Ez lesz az a típus, amit használni fogunk a változók deklarálásánál. Innen már egyszerű a helyzet, csak le kell foglalni a Getmem utasítással annyi memóriát, amennyi a változónk mérete, majd használhatjuk is. A program végén ne felejtsük el a Freemem utasítással szabaddá tenni a lefoglalt memóriarészt. Ez pascal-ban így néz ki:

```
Type tomb=array[1..64000]
of byte;{A szükséges tí-
pus megadása}
mutato=^tomb;
{Pointer típus létreho-
zása}
Var mutat:mutato;
{Majd a változó deklará-
lása}
Begin      Getmem(mutat,
64000);{64000 byte lefog-
lalása, mivel ekkora a
tömb}
mutat^[100]:=10;
{A tömb 100-adik elemé-
nek értéket adunk}
Freemem(mutat,64000);
{Felszabadítjuk a memó-
riát}

End.
```

Ezt a trükköt a későbbiekben is alkalmazni fogjuk a virtuális memória használatánál. Persze, így is csak 64 kbyte-ot tudunk lefoglalni, mert a valós módban csak ennyit lehet, bár egy apró csalással ezt is át lehet hidalni, de az nem tartozik szorosan a mai témához. Ha használjuk ezt a kis trükköt, akkor a getmem utasítás előtt nem árt leellenőrizni, hogy van-e elég memória, mert különben érdekes dolgok történhetnek. Még egy apróság: assembler részek használatakor nem árt lementeni a használt szegmens regisztereket, különben a pascal hajlamos kiakadni a Freemem utasításnál, mivel nem találja a pointer adatait.

A most következő részben egy kis elméletről lesz szó, mégpedig arról, hogy hogyan lehet gyors grafikákat készíteni. A legtöbb könyv, leírás azt ajánlja, hogy tartsunk fenn a memóriában egy másodlagos képernyőt, arra dolgozzunk, majd ha a kép készen van, akkor másoljuk át a videomemória megfelelő részére. Itt kapcsolódik be a virtuális memória használata, ami jelen esetben a másodlagos képenyőt jelenti. Van még egy olyan megoldás is, hogy a videomemoriát lapozzuk, de egyelőre foglalkozzunk csak az első esettel. A példáknál 320*200-as felbontást használunk, 256 színnel, és most csak az a célunk, hogy a virtuális memória használatát bemutassuk. A kezdet ugyanaz, mint a példában volt, azaz hozzuk létre a 64000 byte-ból álló tömbünket. Ahhoz, hogy egy pontot kitegyünk, tudnunk kell a következőket: a memóriát, és így a képenyőt is úgy kell elképzelni, mint egy véges hosszúságú szalagot, aminek minden egyes centimétere 1 byte. A képernyőre is igaz ez az állítás, mert amit ott látunk, az a videomemória egy részének állandó megjelenítése. A 320*200-as képernyő 0,0 pontjának a $0a000:0 memóriacím felel meg, míg az első sor végére a $0a000:319-es címen elhelyezkedő byte-nak értéket adva tehetünk ki egy képpontot. A $0a000 a szegmens, a videomemória kezdete. A 319 az offset, az eltolást jelenti. Mi-

Quake Deathmatch Test

Végre március végén kiadta az *id Software* az első előzetest a **Quake**-ből. Különös tekintettel felhívták mindenki figyelmét arra, hogy ez nem alfa vagy demo verzió, csak egy teszt. A lényeg az, hogy van valami működő program, amiből tájékozódni lehet, hogy mire számíthatunk. A program 486-os processzorra még nem lett optimalizálva, a mellékelt dokumentációban 16 MB RAM-mal rendelkező Pentiumot javasolnak. Zenék sincsenek még a játék közben, csak hangeffektek. A fegyverek valószínűleg még sokat fognak változni, mert a jelenlegi állapotuk elég gyenge. Szörnyeket a teszt verzióba még nem tettek (ezért mondják rá, hogy nem demo ill. alfa), de a DeathMatch-et már ki lehet próbálni, maximum nyolcan.

Ha mégis szeretnél szörnyeket látni, akkor a következőket kell tenned:

1. Először is csomagold ki az ID1.PAK nevű file-t. Ehhez használhatod például a következő C nyelvű programot, melynek lefordításánál Large vagy Huge memóriamodellt állíts be. (A program biztos nem a legszebb megvalósítása a feladatnak, de a lényeg az, hogy működik. Az eredeti verzió, amit mindenfelé terjesztettek, nem működött egy hétköznapi Borland fordítóval, ugyanis túl nagy memóriaszeletet akart lefoglalni némelyik file-nál, így egy kicsit módosítani kellett a kódot.)

```
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
#include <dos.h>
#include <malloc.h>

#define BUFFERSIZE 60000

typedef struct{
              char fn[0x40-8];
               long pos,len;
                }ENTRY;

ENTRY entrys[200];
long num_entrys;

void make_path(char *p)
{
char *t;
char temp[0x40];
  sprintf(temp,"%s",p);
  t=&temp[0];
  while(*t)
   {
    if(*t=='/')
     {
      *t=0;
     mkdir(temp);
      *t='/';
     }
    t++;
   }
}

void main()
{
FILE *f;
FILE *fo;
long pos,len,dummy;
long i;
size_t j;
void *temp;

  f=fopen("idl.pak","rb");
  fread(&dummy,sizeof(long),1,f);
  fread(&pos,sizeof(long),1,f);
  fread(&len,sizeof(long),1,f);
  fseek(f,pos,SEEK_SET);
  for(i=0;i<len/0x40;i++)
   fread(&entrys[i],sizeof(ENTRY),1,f);
  temp = malloc(BUFFERSIZE);
  for(i=0;i<len/0x40;i++)
   {
     printf("%s : %x , %x\n",
     entrys[i].fn,entrys[i].pos,
      entrys[i].len);
    make_path(entrys[i].fn);
    fo=fopen(entrys[i].fn,"wb");
    fseek(f,entrys[i].pos,SEEK_SET);
    while(entrys[i].len>0)
     {
      if(entrys[i].len>BUFFERSIZE)
       {
        j=BUFFERSIZE;
       entrys[i].len-=BUFFERSIZE;
       }
      else
       {
        j=entrys[i].len;
        entrys[i].len=0;
       }
      fread(temp,sizeof(char),j,f);
      fwrite(temp,sizeof(char),j,fo);
     }
    fclose(fo);
   }
  free(temp);
  fclose(f);
}
```

2. Hex-editorba (pl. Hacker's View, azaz Hiew) töltsd be a MAPS könyvtárból a TEST1.BSP file-t.
3. Kerestess a weapon_ szó után. A megtalált sorban a következőt kell látnod: "classname" "weapon_supershotgun"
4. Írd át a megtalált weapon_supershotgun szót a következők valamelyikére:
   monster_demon1
   monster_dragon
   monster_fish
   monster_knight
   monster_ogre
   monster_shambler
   monster_tarbaby
   monster_wizard
   Ezek közül 1-2 nem biztos, hogy tökéletesen működik, a demon például fogta magát, elindult felém, de mikor félreugrottam, nekiment a falnak, és úgy maradt...
   A bezáró idézőjel után üresen maradó helyeket töltsd ki 0A kódú karakterekkel.
5. Írd át az origin után levő számok közül ("48 1152 0") az utolsót 50-re (ehhez fel kell használnod az egyik üres helyet, ami az előbb keletkezett. a legjobb, ha egy karakterrel arrébbmásolod a sor elejét, hogy elférjen)
6. Másold át máshova vagy nevezd át az ID1.PAK file-t, majd indítsd el a quake.exe-t, és töltsd be az első pályát (map test1).

Ha sötét a kép a játékban, használd a gamma 0.6 parancsot (a 0.6 helyére más számot is írhatsz, minél kisebb, annál világosabb lesz a kép.)

A játékban használható cheat-ek:
F10 - Sérthetetlenség
F9 - Falakon át lehet menni (a 'C' és 'D' billentyűkkel fel ill. le lehet mozogni)
9 - Összes fegyver

Dino

után lefoglaltuk a tömb részére a memóriát, nyissuk meg a képernyőt. Ehhez egy kis assembler részt fogunk használni, méghozzá egy megszakítást:

```
Asm {Assembler rész kezdete a pascalon belül}
mov ax,13h {az ax regiszterbe beírjuk a 13h-t}
int 10h {meghívjuk a 10-as megszakítást}
End;
```

Ezután egy egyszerű ciklussal töltsük fel a tömbünket. A következő lépés már csak az lesz, hogy a képernyőre kiírjuk a tömb adatait. A legegyszerűbb, de nem a leggyorsabb módon így tehetjük meg: `Move(scr^,mem[$0a000:0],64000);` Már csak egy kis várakozás kell, az is csak azért, hogy gyönyörködhessünk a munkánkban. Ide tehát egy Readln utasítás is megteszi. Most már nincs más hátra, csak visszatérni a textképernyőre és felszabadítani a lefoglalt memóriát. A forrás tehát így néz ki:

```
Type sc=array[1..64000]of byte;
    scl=^sc; Var i:word;
   scr:scl;
 Begin getmem(scr,64000);
 Asm  mov ax,13h  int 10h
End;
 For i:=1 to 65535 do
{Ciklus a tömb feltöltéséhez}
 scr^[i]:=15; move(scr^,mem[sega000:0],64000);
 {A tömb 64000 bytejának átmásolása a vidomemóriába}
Readln;
 Asm                {Visszatérés a textképenyőre}
  mov ax,3  int 10h  End;
 Freemem(scr,64000)
End.
```

Még egy kis trükk: ha a ciklus helyett a `Fillchar(scr^, 64000,15);` sort használjuk, akkor még jobban felgyorsul a programunk. Innentől kezdve próbálkozzon mindenki, csak annyit kell tenni, hogy a tömbnek értéket kell adni a megfelelő helyen, és várni az eredményt. A képernyő első pixelének a tömb 1 eleme felel meg, a másodiknak a második elem. A képernyő második sorának első képpontja nem más, mint a tömb 321-edik eleme. Ki lehet próbálni a mem használatát is, bár nagyobb különbséget csak sok alakzat mozgatásánál tapasztalunk. Utoljára egy jótanács: mielőtt elindítanád a programodat, mentsd le, mert az esetleges elcímzés, elütés a gép lefagyásához vezethet. Nem tartozik ugyan szorosan ehhez a témához, de a program gyorsítása érdekében érdemes a keypressed függvényt elfelejteni, és helyette a port tömböt használni. Ha egy olyan ciklust készítünk, aminek a feltétele az, hogyha valaki lenyomja az Esc billentyűt, akkor szakadjon meg a ciklusmag ismétlése, úgy a port[$60]-as változóértéket érdemes figyelni az alábbi módon:

```
Repeat.....{Ciklusmag}
Until Port[$60]=1;{Ha 1, akkor az Esc le lett nyomva}
```

A logikai kapcsolat megadásától függ csak, hogy elöl- vagy hátultesztelős ciklusban hogyan használjuk, dehát ez az alapvető programozási tudáshoz tartozik. Egyébként a 60h-as port a scancode-ot adja meg, ami abban különbözik az ASCII kódtól, hogy minden billentyűnek van scancode-ja, és az állapotától függően generálódik hozzá a megfelelő kód, attól függően, hogy le van nyomva, illetve fel van engedve. Az Esc gomb scancode-ja az 1-es, így tehát azt vizsgáltuk, hogy le van-e nyomva, vagy sem. Mivel csak egy gomb állapotára vagyunk kíváncsiak, így nem kell a többit is leellenőrizni. Ráadásul mivel a portot közvetlenül kezeljük, így is egy kis időhöz jutunk. Egyébként a joystickot is porton keresztül lehet kezelni, amiről majd a közeljövőben lesz szó. Azért csak vigyázzunk a porthasználattal, mivel ha nem a megfelelő címre küldjük ki az adatokat, hanem esetleg a CRTC regisztereket sikerül eltalálnunk, és nem a megfelelő adatokat küldjük ki, az a hardware meghibásodásához vezethet. Remélem, hogy használni tudjátok ezt a kis infot, mindenesetre a következő részben az eddigiekre támaszkodva megírjuk első pcx megjelenítő programunkat is. A jövőben lesz szó bobokról, képeffektusokról, 3dimenzióról, mindenről, amit fel lehet használni ahhoz, hogy akár egy demót vagy intrót meg tudj írni. Nem árt megismerkedni az assembler alapjaival, ugyanis a közeljövőben átfogunk írni bizonyos részeket assemblerre, hogy azok gyorsuljanak.
Addig is jó próbálgatást mindenkinek.

FEC/Orion Design

DTP ROVAT

PhotoShop 3.05 – „van képesítése"

Aki a józan ész minden érve ellenére már fiatalon eldöntötte, hogy számítógép előtti virrasztásba szeretne belehalni – vagyis kiadványszerkesztéssel kívánja megkeresni a napi betevőt –, annak a megfelelő képmódosító program kiválasztása gyerekjáték lesz.

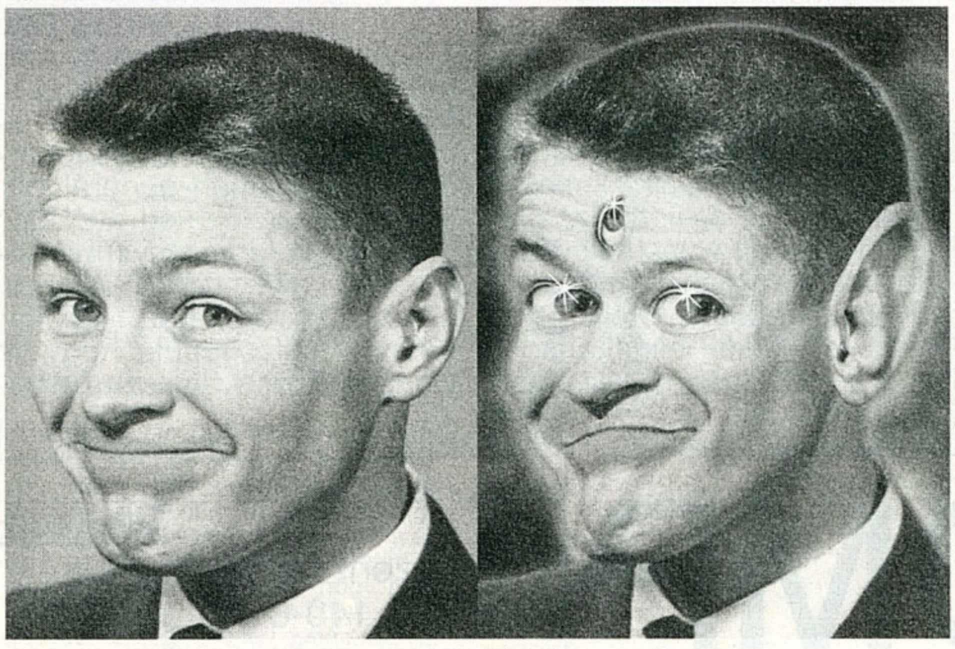
Ha egy olyan programot kellene keresnünk, mely minden grafikai stúdióban megtalálható, akkor a DOOM-on kívül a Photoshop is biztos tipp lenne. Ebből persze az is következik, hogy az alkalmazást profi szinten ismerők könnyen válhatnak valamelyik stúdiónak megbecsült munkaerőjévé, hiszen a program SUN, Silicon, Mac és PC verziója nemigen tér el egymástól.

Móka és kacagás

A nem DTP-s lelkületű PC Ultra olvasóknak is remek szórakozást nyújthat ismerőseik képeinek „módosítgatása".

Mint azt hardver igényéből látni fogjuk, a program természetesen ennél jóval többre hivatott. Professzionális nyomdai minőségben alkalmas a beszkennelt képek módosítására, legyen az hibák retusálása, színek korrekciója vagy cseréje, több kép egymásba úsztatása, torzítása, effektekkel történő manipulálása stb. Önálló alkotásokat is létrehozhatunk a valódi festőszerszámokat utánzó eszközökkel (ceruza, ecset, airbrush stb.), de ezesetben a non-figuratív világát leszámítva egy nyomásérzékeny tablet igen hasznos társ lehet.

Mint általában az Adobe cég alkalmazásainál itt is lehetőségünk van külső segédprogramok rendszerbe illesztésére. Se szeri, se száma azoknak a cégeknek, akik ilyen modulokat készítenek. Közülük is talán a leghíresebb a Metatools Power Tools (régebben KPT-nek hívták), mely elképesztő effektekkel bolondítja meg képeinket. A CD változat birtokosai jónéhány modul demóját is megtalálják a korongon, s akinek még ez sem elég az a FilterFactory modullal maga készítheti el a szükséges effektet.



Ha a matektanár rossz jegyet mer adni, majd adunk neki... Persze a programmal az tud igazán sok pénzt keresni, aki a második képből tudja megcsinálni az elsőt.

3-as verzió

A régebbi 2.51 változathoz képest a legfontosabb újítás a rétegek kezelésében rejlik, mely meghagyja a különböző elemek független módosítási lehetőségét. Izgalmas dolgokat sejtet az új megvilágítás menü is, ahol a képeinkre fényeket vetíthetünk. A program saját effektparkja is bővült.

A színkezelésen tovább javítottak. Alapvető probléma a számítógépes nyomdai előkészítésnél, hogy a monitor RGB színvilága nem feleltethető meg egy az egyben a nyomdai úton reprodukálható színeknek. Kezdő korukban sokan élik át a „csodát", hogy a monitoron látott élénk zöld szín a nyomdában egy igen lapos kék lesz. A PhotoShop rendkívüli kalibrálhatóságával ezen a területen is megkönnyiti a dolgunkat.

A legújabb 3.05-ös változat megjelentetését a Win95-höz való igazítás tette szükségessé. (Természetesen a program továbbra is fut 3.1-es Windows alatt is.) Itt tovább gazdagodtunk az Internet dili jegyében született GIF89a formátum kezelésével, mely a (HTML) World Wide Web elektronikus kiadványoknál adja meg az átlátszóság lehetőségét. A Photoshop most először debütál OLE szerverként. Javították a szűrők és szkennerek támogatottságán is.

A termelékenységen javít, hogy a gyakrabban használt parancsokat csokorba szedhetjük és ez a jobb egérgombbal bármikor lehívható. Az uszó palettákat is kedvünk szerint csoportosíthatjuk.

Zakatol a vinyó

A pixel alapú képszerkesztés mindig is a türelmes emberek privilégiuma volt. Elég csak abba belegondolni, hogy egy egész oldalas nyomdai minőségű színes kép kb. 30 MByte helyet foglal el. Amikor a program beolvassa a képet akkor persze nem az eredetiben maszatol, és ehhez még hozzájön az UNDO lehetősége is, úgyhogy akinek nincs legalább 64 MByte RAM a gépében az jobban teszi, ha jó előre átgondolja milyen parancsokat osztogat, máskülönben a winchester monoton zümmögése ringatja álomba. Nem véletlen tehát, hogy a 3.05-ös verzió – Windows NT esetén – már kihasználja a többprocesszoros gépek lehetőségeit.

Ezek után kész felüdülés tudni, hogy maga a program 10 MByte RAM-mal és 20 MByte szabad hellyel is beéri. Színes munka esetén nagyon ajánlott a TrueColor kártya is.

Záróra

A program alapszintű kezelése nem okozhat különösebb nehézséget, s ekkor természetesen az eszelősen izmos hardverre sincs szükség. Az apró részletek elsajátítása pedig – a játék örömén túl – igazán jó befektetés is lehet. Aki színes képszerkesztéssel kíván foglalkozni, az nem nélkülözheti a Photoshop-ot.

Az elmúlt számok alkalmával végigvettünk a nyomdai előkészítés alapfeladataira megoldást nyújtó programok közül egyet-egyet.

A következő szám tartalma maradjon meglepetés, de gyökeres változásokat ígérhetek.

Marácz Csaba



A romlott kapitalista világ testi-lelki sivárságán túl megfigyelhető, hogy a képeket tetszés szerinti átlátszósággal úsztathatjuk össze, s az új rétegtechnika révén ezen bármikor módosíthatunk.

DECIBEL

Inertia Player

Ehavi fél oldalunkban szólnánk pár szót napjaink egyik legelterjedtebb modul-lejátszójáról, az **Inertia Player**-ről. *Stefan Danes* és *Ramon van Gorkom* műve valóban a legjobbak közé tartozik, bár, mint látni fogjuk, korántsem tökéletes. A player maga nemigen lép túl az "átlagos" lejátszók színvonalán, amivel mégis kiemelkedik a mezőnyből, az az igényes megjelenés.

A player használatához először setupolnunk kell a használni kívánt hangkártyát. Ez az ISETUP.EXE programmal történik. A setup-főmenü opciói nagyrészt egyértelmľek, említést érdemel, hogy az alacsony szintű opciók (**Advanced Device Setup**) között van néhány hangkártya-specifikus pont is, pl. UltraSound-on a vonalbemenetet (Line In) engedélyezhetjük vagy tilthatjuk. Az utolsó előtti menüpont (**Miscellaneous Options**) többnyire olyan lehetőségeket kínál, amelyeket később a programból is megváltoztathatunk:

- **Toggle UMB Usage**: A felső memóriablokkok (640K-1024K) használata
- **Toggle EMS Usage**: EMS használata
- **Toggle Repeat**: Azt állíthatjuk be, hogy a modul végén kilépjen a program, vagy kezdje elölről
- **Toggle QuickDirectory**: Ha ki van kapcsolva, akkor a program a directory beolvasásakor kiírja a megtalált modulok címét is
- **Toggle PAL/NTSC**: Javallott a PAL használata
- **Toggle Oversampling**: A 256-szoros mintavételezés engedélyezése vagy tiltása. Nem nagy szám egy kicsit az a 256?
- **VU Meter Decay Speed**: A csatornánkénti kivezérlésjelzők csúcspont utáni visszaesésének sebességét adhatjuk meg. A 0 a valósidejľ analízis, a többinek nem sok értelmét látjuk...
- **Fourier Decay Speed**: Az előzőhöz hasonló opció, csak most a spektrum-analízisre vonatkozóan. Itt is 0 a real-time, és itt sincs sok értelme a többinek.
- **Fourier Emphasis**: A spektrum analízis pontosságát állíthatjuk be. Ha pontos analízist akarunk, akkor minimum egy 486DX-re van szükség, és ez most kivételesen nem megalapozatlan igény.
- **Select Startup Screen**: Kiválaszthatjuk, hogy a program 5 képernyője közül melyiket lássuk induláskor.

A player (IPLAY.EXE) a következő parancssori paramétereket ismeri fel:

/?, /h: Help
/i: A jelenlegi hangkártya-beállítások kiírása
/l: Az ismétlés (loop) bekapcsolása
/d: Az ismétlés kikapcsolása
/g: A kezdőképernyő a hullámformák megjelenítése
/t: A kezdőképernyő a kivezérlésjelző
/f: A kezdőképernyő a spektrum-analízis
/e: Az EMS-használat letiltása
/u: A felső memória használatának letiltása
/o: A GUS-on csak annyi csatorna lesz aktív, ahány csatornás a modul
/c: A GUS-on mind a 32 csatorna aktív. Nem ajánljuk...
/v: Csak 80x25-ös szöveges módot használ a program

A kapcsolók mellett paraméterként megadhatunk modult, valamint a '@' karakterrel kezdve egy file-t, ami a lejátszandó modulok nevét tartalmazza.

Maga a player használható mind interaktív, mind command-line módban, azaz ha nem adunk meg parancssorban sem modul-nevet, sem listát, akkor kutakodhatunk a könyvtár-struktúrában modulok után. Ha sikerült valamit elindítani, akkor a következő lehetőségeink vannak:

F1: Help-képernyő
F2: Az egyes csatornák hullámformáinak grafikus megjelenítése. Egész designos...
F3: A setupban már említett kivezérlésjelzők
F4: A hangszerek nevei. Többször megnyomva kapjuk a következő adagokat.
F5: A spektrum analízis-képernyő. Ez is igen jól sikerült.
F8: DOS-Shell, kilépés az EXIT paranccsal
F9: Kompatibilitási okokból a Protracker 1.0 effektek végrehajtása ki-/bekapcsolható
F10: Kikapcsolhatjuk a tempóváltozások végrehajtását
F11: A setupban már említett repeat-opció, csak itt loopnak hívják
F12: A setupban emlegetett 256-szoros túlmintavételezés.

Numerikus '+'/'-': A hangerő beállítása
'['/']': Az erősítés beállítása
Kurzor bal/jobb: Ugrás a modulban hátra/előre
Kurzor le/fel: Nagyobb ugrás modulban hátra/előre
'1'-'0': Az adott csatorna kikapcsolása
ScrollLock: Az aktuális pattern loopolása
Pause: Pause...
End: Ugrás az aktuális pattern végére
TAB: Választás PAL és NTSC között. Továbbra is a PAL-t javasoljuk.

Zenéről beszélve eddig mindig modult emlegettünk. Nem ok nélkül: természetesen az **Inertia Player** is többféle formátumot ismer. Ezek a következők: a .MOD-ok többsége, .669, .STM, .S3M, .MTM, .PSM, .WOW, .FAR, .INR, .ULT.

Végül még megemlítenénk egy zavaró hibát: a program .S3M-kompatibilitása nem az igazi, néhány effektet nem ismer fel (pl. *NoteDelay*, ami azért elég hasznos).

Összegezve: Egy hagyományos player, amihez egy igen kellemes környezet tartozik.

Bryan

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések: Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!

Kereskedelmi jellegű hirdetések: Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)*.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

PC szoftver/hardver

CD írás Csepelen! Azonnal! Tel.: **277-64-81**.

Legújabb eredeti CD lemezek a legkedvezőbb áron, most 5% kedvezménnyel. CD írás féláron. Listát, tájékoztatót küldök. Cím: **Tamás László**, Budapest, XVIII.Margó T.u.220. Tel./FAX: 292-5587.

Eladó 486-os alaplap INTEL 486 DX 40 50-en fut, 8 MB ram, integrált új Paradise SVGA Videókártya. 210MB HDD, 2FDD, új billentyü és egér Panasonic 562 CD, Dos Windows Lotus. Tel; (33) 319-402, **Shcweitzer Roland**

Eladó vagy értelmes dologra elcserélhetö egy Action Replay MK7 és egy Media Vision Thunder Board hangkártya.Ajánlatot kérek.Cím;**Vilhelm Balázs** Ecseny Petöfi u.115., 7454

Féléves 486 DX-100, 8MB RAM, 540 MB HDD,4 X Sony CD-ROM, SB-16, 1 MB TSENG 4000 VLB, Color SVGA /Samsung/, 1,2 és 1,44 FDD nagytoronyház. Irányár;150000 Ft. Valamint eledó egy SAGITTA COLOR QTRONX kézi snanner. 800 dpi felbontásban TRUE COLOR üzemmód /16.8/ vezérlökártyával, képes JPEG tömörítésre, szoftverrel, könyvekkel. Irányár;18000 Ft. Érdeklödni: **Majerik Imre,** Környe Bajcsy Zs.u.29. Tel: (06-34) 373-700

CD írás Erzsébeten azonnal! TEl.: **285-38-25.**

Eredeti PC CD-ROM-ok eladók: Warcraft 2, NBA Live'96, Top Gun, Command & Conquer + Mission Disk, Touché, Maniac Carts stb. **Molnár Péter**, Tel.: 277-64-81.

Eredeti PC CD-k eladók. Warhammer, Conqueror Ad1086, Grand Prix Manager, This Means War, Raven Project. **Molnár Péter,** Tel.: 277-64-81.

Egyéb

Akció!!! A Cov'92-es, '93-as, '94-es, '95-ös évfolyamai kitľnő állapotban, rendkívül olcsón eladók! Siess(en), nehogy elszalassza! A cím: **Magyar Csaba,** Disójenő, Dózsa György út 93. Tel.: (06-35) 364-243 (hétvégén)

C64 eredeti játékok 100/disk, felhasználóik 200/Disk,oktatók,nyilvátartók,számlázók eladók.Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000.Szolnok Markotányos u.20. Tel.: (56) 420-544

Eladó: Egy csomó Hardver CUCC. Ugyanitt PRG csere. Cím: **KSL**.Jászfelsöszentgyörgy, Jászberényi u.30. Tel: (06-57) 420-381

Keresem az alábbi könyveket megvételre; 1001/játék C64/128 könysorozat 1,2 és 5. kötetét. Cím: **Vázsony Kálmán**, Tokod, Vájár u.14., 2531

Már előjegyezhető a CD ULTRA 96/1!!!
A részleteket megtalálod a 16.oldalon...

A PCU 96/3 számában megjelent nyereményjátékok megfejtései:

1. Strategic Simulations Inc. 2. Shy, 3. 1992,
4. Word, Excel, Powerpoint, Schedule,
5. Veszprémi állatkert, 6. Cyberstone Entertainment,
7. Hét darab CD-n, 8. Gazdasági, könyvviteli szoftverek,
9. Cristopher Lambert, 10. Omega

Microsoft játék: 1. A), 2. C), 3. A)

Könyvbarát játék: 21 kötetből

Könyvbarát nyereményjáték

A Könyvbarát Szerkesztősége a Könyvbarát c. lap kiadásával és terjesztésével segíti az amúgy is nehéz helyzetben lévő hazai könyvterjesztést.
Kérdésünk: Budapesten melyik utcában található a Kiadók Háza, ahol jelentős kedvezménnyel vásárolhatsz könyveket? Egy III.kerületi utcanevet kérünk (annyit megsúgunk, hogy a Könyvbarát Szerkesztősége is itt található).

A megfejtéseket kérjük a befűzött levelezőlapon (amelyiken a kérdőív is van) a PC ULTRA szerkesztőségének címére eljuttatni.

Beérkezési határidő: 1996. május 31.

A helyes megfejtők között a Könyvbarát szerkesztősége az alábbi könyvet sorsolja ki és küldi el a nyerteseknek:
***Michael Ridpath:* Szabad a vásár (Európa Kiadó)**
***Nicholas Pileggi:* Casino (Magvető Kiadó)**
***Dürr Béla:* Amerika története... (Műszaki Kiadó)**
***Alfred Hitccock:* Nehéz nap a vesztőhelyen (H-Libri)**
***Fehér Klára:* A földrengések szigete (Móra Kiadó)**

PC ULTRA TOP 10

1996. május

1. SETTLERS 2.
2. DUKE NUKEM 3D
3. COMMAND & CONQUER
4. WARCRAFT 2.
5. MORTAL KOMBAT 3.
6. PRO PINBALL: WEB
7. WING COMMANDER IV.
8. SPYCRAFT
9. PANZER GENERAL
10. WARHAMMER

A PCU 96/2. számában megjelent nyereményjátékokra helyes megfejtést beküldők között megtartott sorsolások eredménye:

1. Blue Byte/Infogrames demo CD-t nyertek: Gáspár Ferenc, Nagykanizsa, Racskó Norbert, Paks, Kosztolánzi Szabolcs, Szeged
2. Eredeti Pro Pinball - The WEB CD-t nyert: Kálmán Attila, Budapest XI.
3. Eredeti dobozos Sierra CD-t nyert: Vida István, Kaposvár
4. Microsoft demo CD-t nyertek: Ofra Lajos, Eger, Bartók Béla, Eger, Kovács Péter, Budapest II.
5. CD ROM-tár 5. CD-t nyertek: Urbanics Péter, Budapest XII., Szenthe László, Sárospatak, Kiss Béla, Budapest XXIII.
6. ECOBIT klubkártyát nyertek: Pál Tamás, Zalaszentgrót, Szigeti Gergely, Tab, Kovács Barnabás, Székesfehérvár
7. Brehm: Az állatok világa c. CD-t nyert: Szak Norbert, Beremend
8. Dobozos, lemezes Stalingrad játékot nyert: Veres Éva, Budapest, XXII.
9. Audio kazettát nyertek: Kussinszky Tamás, Sopron, Hirth Tibor, Bácsalmás, Horváth Vilmos, Ikervár
10. Műsoros videokazettát nyert: Balog Seweryn, Bp.XXI.

Minor játék - 4x-es CD meghajtót, plusz ajándék CD-t nyert: Szőnyi Ferenc, Cegléd
Microsoft játék - World of Flight - MS HOME szoftvert nyert: Vízhányó Éva, Szank
Egéralátétet nyertek: Papp Levente, Pécs, Fischer László, Bp.XX., Varga Balázs, Kapuvár
Könyvbarát játék - könyvet nyertek: Csillény András, Dunaújváros, Ferenczy Gyula, Budapest VII., Hegedűs László, Óhíd, Kiss Zoltán, Jászdózsa, Sarinay Dávid, Balatonszemes

Microsoft nyereményjáték

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent *Microsoft Cinemania'96* filmenciklopédiából lettek válogatva. A kiadvány a mozi csodálatos világát mutatja be. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot, és egyéb finomságokat nyerhetsz.

1. Melyik filmet nem Franco Zeffirelli rendezte?
a) Napfivér, holdnővér
b) Rómeó és Júlia
c) Sok hűhó semmiért
d) Hamlet

2. Melyik filmben nem játszott Jodie Foster?
a) A bárányok hallgatnak
b) Nell a remetelány
c) Sommersby
d) Maverick

3. Mi a "vamp"?
a) a végzet asszonya
b) a fővámpír
c) szélsőséges időjárási körülmények között is működő speciális erősítő

A megfejtéseket (csak a betűjelüket) kérjük a befűzött levlapon (amelyiken a kérdőív van!) a PC ULTRA címére eljuttatni.

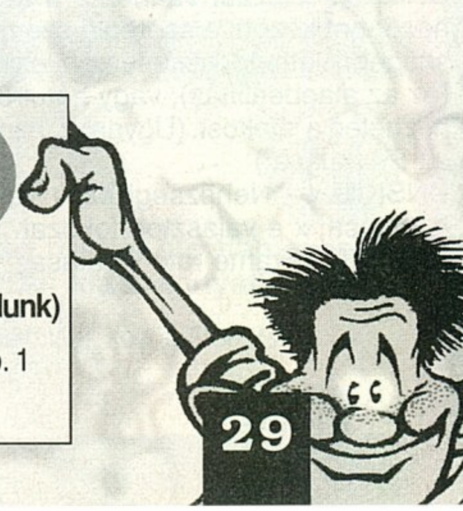
Beküldési határidő: 1996. május 31.

A helyes megfejtések beküldői között Microsoft Home CD-t és egyéb finomságokat sorsol ki a Microsoft. A nyereményeket a Microsoft-tól fogjátok megkapni.

Játék 6

Mennyi előfizetője van most, május elején lapunknak? (100 db-os differenciát elfogadunk)

A helyes megfejtést beküldők között három db. 1 éves PC Ultra előfizetést sorsolunk ki.



ELSŐSEGÉLY

11TH HOUR
Ha nem szeretnéd végigvárni az intro-t, a koponyás 'monitor-adjust' képernyőn nyomd meg kétszer a P billentyűt, majd az intro közben nyomd meg a jobb oldali egérgombot.

ACTUA SOCCER
Ha a következő command-line paraméterrel indítod a játékot, akkor a legjobb csapatot kapod:
SOCCER -01142475549

BRUTAL BATTLE
Ha a *brutal -dani* command-line-nal indítod a játékot, akkor mindig továbbjutsz, függetlenül attól, hogy nyersz-e.

CORRIDOR 7
Indítsd a játékot a következő paraméterrel:
c7 level1diagnostic
Ezután CTRL+BAL SHIFT+TAB-bal aktivizálhatod a cheat-eket.
Backspace+W - Szintugrás.
Backspace+G - Halhatatlanság.
Backspace+N - Átmehetsz a falakon.
Backspace+I - Pontszám növelése.
Ha egyszerre lenyomod a W,A és X gombokat, akkor maximális muníciód lesz.

Ha *c7 president* formában indítod a játékot, és a PRESIDENT nehézségi fokozatot választod, valami meglepetés lesz (nézd meg, én se tudom, mi az...)

DUKE NUKEM 3D
A játék közben használható kódok:
DNKROZ - Sérthetetlenség.
DNSTUFF - Összes fegyver, maximális mennyiségű lőszer, összes kulcs (3 darab).
DNITEMS - Összes kulcs, maximális páncél.
DNHYPER - Végtelen mennyiségű szteroid.
DNSCOTTYxy - Szintugrás, az x helyére egy epizód, az y helyére pedig egy szint sorszámát kell írni.
DNCASHMAN - Amikor ezután lenyomod a SPACE-t, pénzt fog eldobni a játékosod.
DNVIEW - Ezzel válthatsz a két nézőpont között: a szereplő szemszögéből láthatod az eseményeket (ez az alapbeállítás), vagy hátulról nézheted a játékost. (Ugyanaz, mint az F7 hatása.)
DNSKILLx - Nehézségi szint változtatása, x a választott fokozat.
DNRATE - Frame rate kiiratása.

EARTHWORM JIM
ITSAWONDERFUL - Extra élet
POPQUIZHOTSHOT - 1000 lövedék
ONANDONANDON - Maximális folytatási lehetőség
SLAUGHTERHOUSE - A file menüből el lehet érni az első öt szintet
HATMAN - Jim egy bot alakját veszi fel
IDDQD, IDKFA - Készítők névsora

GABRIEL KNIGHT 2 - THE BEAST WITHIN
Ez nem is igazán cheat, hanem egy kis segítség azoknak, akik Windows 95 alól játszanak, és a negyedik fejezet végén a program kevés memóriát jelez, még 16 MB RAM esetén is.
A RESOURCE.WIN file-t ki kell egészíteni a következő sorral:
SciMaxK=7000
Lehet, hogy DOS alatt is előjön ez a hiba, akkor viszont a resource.ini file-t kell módosítani.
(*Köszönet Jason-nek a Sierra Support Team-ből, aki két napon belül válaszolt a segítségkérő levélre*)

HEROES OF MIGHT AND MAGIC
A kimentett állásban írd át a következő pozíciókon kezdődő 2-2 byte-ot FF FF-re, hogy 65535 legyen az egyes tárgyak mennyisége (a megadott számok hexadecimálisak!):
0000:0187 - Gold
0000:0177 - Ore
0000:0183 - Gem
0000:017F - Crystal
0000:017B - Sulfur
0000:0173 - Mercury
0000:016F - Wood

HI OCTANE
Néhány billentyűkombináció:
Alt+F1 - Öngyilkosság.
Alt+F2 - Összes ellenség elpusztítása.
Alt+F3 - Teletölti a benzintankot.
Alt+F4 - Maximum muníció.
Alt+F5 - Maximum páncélzat.
Alt+F6 - Új kör hozzáadása.
Alt+Y - Automata pilóta be.
Alt+C - Automata pilóta ki.

MAD TV
Ha visszaviszel egy olcsó filmet az ügynökségre, és átadás előtt az egérkurzorral rákattintasz a táskád jobb alsó sarkán levő fekete csíkra, lecserélődik a nálad levő kazetta egy drágább filmre.

PANZER GENERAL
A kimentett állás átírásával javíthatod a fokozatodat. Kerestesd az E4 00 bytesorozatot, és írd át FF FF-re.

STRIFE
A játékban használható cheat-kódok:
STUFF - Sérthetetlenség, összes kulcs és fegyver
GUNS - Összes fegyver
OPEN - Összes kulcs
SPIRIT - Falakon átmehetsz ennek segítségével
MONEY - Pénz

TEKWAR
A demo verzióban ha játék közben megnyomod a NumLock-ot, sérthetetlen leszel.
A teljes verzió cheat-jei:
ALT+SHIFT+G - Sérthetetlenség.
ALT+SHIFT+W - Összes fegyver, sok lőszer, továbbá az összes kulcs.
ALT+SHIFT+J - Az összes begyűjthető szimbólumot megkapod

Command-line paraméterek:
NOENEMIES - Csak Te leszel a pályán.
NOGUARD - Nem lesznek őrök.
NOCHASE - Nem lesznek lövöldöző ellenségek.
NOSTROLL - Az egyéb szereplőket iktatja ki a játékból.

TERMINATOR: FUTURE SHOCK
Aktiválásukhoz először nyomd meg játék közben az ALT + '\' gombokat. A megjelenő 'ENTER CODE:' felirat mögé a következő szavakat írhatod:
VERSION - Verziószám.
TURBO - Játék gyorsítása.
SUPERUZI - Megkapod a Super UZI fegyvert.
GARBLE - Ha ezt beírod, utána a kódbeírásnál látni fogod, mit gépelsz, nem csak csillagok fognak megjelenni.
FIREPOWER - Összes fegyver.
BANDAID - Maximális energia és páncél.
NEXTMISSION - Ugrás a következő küldetésre.
WHOAMI - Megmondja a neved.

THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE
Használd password-nek a RHOMBUS szót.

WING COMMANDER IV
A programot indítsd a következő parancssorral
wc4 -chicken
Ezután használhatod a következő billentyűkombinációkat:
CTRL+W - A kiválasztott célpont megsemmisítése.
CTRL+ALT+W - Az összes ellenséges célpont megsemmisítése.
ALT+D - Debug információk, például a rendelkezésre álló szabad memória, vagy a képernyőn levő csillagok száma.

WORMS
Ha a fegyverválasztáskor begépeled a **BAABAA** szót, akkor két új fegyvert kapsz. Az egyik egy bárány (sheep), ami a Space lenyomása után elkezd előre futni és ugrálni, majd előbb-utóbb felrobban. A másik pedig a banana bomb, mely robbanás után kisebb darabokra esik, amik újabbakat robbannak.

Végezetül pedig két Windows trükk a készítők névsorának előhozására (ezek kivételesen nem játékokkal kapcsolatos cheat-ek, de szerintem elég jópofák...)

Windows 3.1
Tartsd lenyomva a CTRL és a SHIFT billentyűket, és így hívd elő a Program Manager (vagy más, az alap Windows-hoz tartozó program, például a számológép) Help menüjéből az About funkciót. A bal felső sarokban látható kis ábrán nyomd meg kétszer az egérgombot. Ha nem történik semmi, nyomd meg az OK gombot, és kezdd elölről. (A CTRL+SHIFT-et végig tartsd lenyomva!) Előbb-utóbb egy zászló jelenik meg az About ablak alján, illetve egy szemüveges Gates-képű fickó vagy egy öltönyös jegesmedve(!) mutat egy scrollozódó szövegre.

Windows 95
A következő trükk valószínűleg csak az angol/amerikai verzióban működik:
Hozz létre egy új Folder-t, névnek írd be a következőt:
and now, the moment you've all been waiting for
Nyomd meg a jobb egérgombot és nevezd át a Folder-t:
we proudly present for your viewing pleasure
Ismét nevezd át a Folder-t:
The Microsoft Windows 95 Product Team!
Minden szót pontosan írj, és ne hagyd ki az írásjeleket se!
Ezután nyisd ki az ablakot, és gyönyörködj Gates bácsi (és a többiek) beúszó neveiben...

Dino

Made in Hungary

E havi magyar CD összeállításunkban négy korong szerepel. Az első és második a film és a hangok világába kalauzol el, a harmadik egy gyűjteményes kiadás, míg a harmadik az elmaradhatatlan nyelvoktató CD-k egyik legsikeresebb darabja.

I. fejezet, avagy láss, és hallgass!

Ezt a részt kezdjük talán az

IVM - Interaktív Video Magazin



1. számával. E korong a Video Magazin interaktív CD lemezes melléklete (készítette a *Video Magazin* és az *Írisz Kft.*), az újságban megjelentek megspékelve némi film előzetesekből összeállított video anyaggal.

Némi aprósággal, mint pár avi file (10 könyvtárban, 112 file, 592 Mb.) és pár képecske (15 könyvtár, 478 file 26 Mb.). Komolyra fordítva a szót, a képek sajnos nem true color színmélységűek, csak 256 színűek. A program szépen elvan Windowsos környezetben, szereti a WIN95-öt is. Autorun.inf -je is van ami arra jó, hogy amint betesszük a lemezt a drive-ba, a WIN95 egyből el is indítja, ha akarjuk, ha nem. Ezt elkerülendő (ez általában is igaz!) tarsuk a CD betételekor, amig a CD olvasó befejezte az olvasást a SHIFT billentyűt lenyomva.



Abban az esetben, ha a SHIFT-et nem nyomtuk le, és a program elindult - ha még nem installáltuk -, felajánlja, hogy telepítsük is. A telepítés után, és a későbbiekben egyből a főképernyőre jutunk, itt a különböző témákat, mint videókazettákat a videomagnóba tehetjük.

A témák:

- Beköszöntő, némi köszöntő.
- Interaktív Video Magazin, VM cikkekből válogatás. Egy-két érdekes téma felsorolás szerűen: 100 éves a mozi, Csillagkapu, Csillagok háborúja, beszélgetés Goerge Lucasszal, Dilibogyó, Hegylakó.
- Video Magazin archívum: a teljes első szám, és a többi eddig megjelent száz szám címlapja.
- Videofilm katalógus: video adatbázis, 8004 film adataival. A kereső rendszer nagyon kényelmes, akár szótöredékekre is kereshetünk. Megadhatjuk a film magyar címét, esetleg az eredeti címet, legördülő menüből kiválaszthatjuk a műfajt, és a gyártó országot. Kereshetünk mindezek mellett kiadóra, rendezőre, szereplőre, kiadás évére is. Mint mondtam szótöredék is elég!
- Tesztek: 2 és 4 fejes mono videomagnók tesztje
- Hírek, információk: alapítványok, klubok, kiadók, filmforgalmazók, stb.
- Kölcsönözhető filmek: forgalmazók szerinti bontásban. Itt jegyeznék meg egy nagyon fontos dolgot: ha a kép fejlécén lévő szöveg kék, jelen esetünkben mondjuk a cím kék, akkor arra kattintva nézhetjük meg a képeket, vagy video bejátszásokat.
- Megvásárolható filmek: ugyancsak forgalmazók szerint, de itt már lehetőségünk van megrendelőlapot is készíteni.
- Videotékák: pár hálózat videótékái.
- Video nagykereskedők: némi reklám a nagykereskedőktől.
- Panasonic TV és Video: hogy tudjuk mit kell megvennünk, és megrendelnünk.
- Computer Panoráma: CP reklám új könyvekről, erről-arról.

Az IVM nagyon kellemesre sikerült kiadvány. Itt együtt van minden ami szem-szájnak ingere: szöveges és képi információ, az előzetesekkel az egész újság életre kelt. Nagyon tudom ajánlani mindazoknak, akik le-lejárnak a videotékákba, de még nem láttak mindent. Nagyszerűen kiválasztható, éppen melyik filmet is kéne most megnézni, ha már megint a Dallas/ Nyina Pavlovna élete/ aktuális vitakör megy a TV-ben.

A készítők szerint eddig ez az egy szám jelent meg, a következő megjelenése mostanában várható.

A következő drive-ba kerülő lemezzel, a hangok világába látogatunk el.

Music Vision Part I.

Ez egy válogatás CD, a szerzők mindenféle érdekes dolgot felhánytak egy lemezre, összesen: 642 millió byte körül, több mint 1200 könyvtárban, bő 8000 file-t!

Ha a könyvtárakra nézünk sorban (záporozó magas hóban, nem látunk csak egyebet, csak egy csomó egeret):

- Demok: programdemók, mindenféle zenekutyuló program használható/ kevésbé használható demóverziója, mint pl.: Cubase. (90 Mb..)
- Docs: szöveges információk erről-arról, amit a szerzők maguk körül felleltek. (1 Mb.)
- Drivers: Gravis, SB, TB, etc. driverek, csak arra várva, hogy felinstalláljuk őket. (30 Mb..)
- Media: mindenféle file (avi, aif, gkh, snd, voc, vaw, mid, mod) hatalmas mennyiségben, 300 Mb. körül
- Reviews: mindenféle avi koncertfelvételek, plusz egyéb vackok (70 Mb.)
- Shrwapps: shareware programok (199 könyvtárban, 2106 file, 75Mb.)
- Turtle: Turtle Beach install WIN95-re (45 Mb.)

Ez a válogatás jelentősen eltér minden eddigi válogatástól, semmi keretrendszer, vagy olvass.el (egy helyen mintha találkoztam volna vele!). Akit érdekel viszont ez a műfaj, gyűjti a jó midi, mod zenét, esetleg hangmintákat keres annak jó motyózást kívánok ezen a lemezen!

Elérkeztünk e havi mondókám utolsó részéhez:

II. fejezet, avagy



Ez a mottó díszeleg a GURU Kft. által kiadott DOOM kollekció CD-jén, mintha valami szexuális tanácsadó könyv lenne. Nos, erre azért senki ne számítson, szexuális problémáira más úton kell a megoldást megtalálnia. Na, de félre a tréfával, ha szereted a DOOM-ot, vagy a DOOM jellegű játékokat (pl.: Descent, Dark Forces) a kiegészítések egész tárháza borít el, ha megszerzed magadnak ezt a lemezt!

DOOM I., II. pályák, editorok, mindenféle bigyók találhatók a CD-n. Kedvenc hőseiddel nyomulhatsz, Aliens és Star Trek pályákon. GURU best, és deathmach pályák. Heretic, Descent, Dark Forces extrák, map és level editorok.

A CD-t a szokásos kezelőfelülettel is használhatjuk, vagy a könyvtárakban lévő file-okból csemegézhetünk:

E:\Darkf - Dark Forces kiegészítések, ezek közül nekem a paulev tetszett a leginkább. A pályák gob file-okban vannak, ezeket a hozzájuk adott batch file-okkal használhatjuk.

E:\Doom1, Doom2 - cheat-ek, pályák, editorok elképesztő mennyiségben.

E:\Editor - editorok, még mindig a DOOM-hoz,

E:\Extra - a Gurusok által kiválogatott legszuperebb pályák

E:\Game - DOOM klónok shareware változatai (Descent, Heretic, Hexen, Rott, Tekwar, etc.)

E:\Heretic - Heretic turkálók

E:\Maps - DOOM I. és II. térképek

Aki szereti az ilyen típusú játékokat, annak érdemes időt, és pénzt áldoznia erre az összeállításra.

III. fejezet, avagy a nyelvtanulás



Most csak egy szótárprogram került kezeim közé, a

A program szokás szerint Windows alatt fut, minimális konfiguráció: 386DX, 4 Mb. RAM. Mivel lassan itt a lap vége, röviden a programról annyit, hogy 6 nyelvet ismer: magyar, angol, francia, német, spanyol, olasz. Egyszerre két nyelv használható, egyikben keresünk, a másikban megkapjuk az adott szót lefordítva. A program képes asszociatív módon is keresni, mely szavak azok, melyek hasonlítanak a keresett szóra írásban, esetleg kiejtésben. A meglévő szótárakat bővíthetjük is saját szavainkkal.

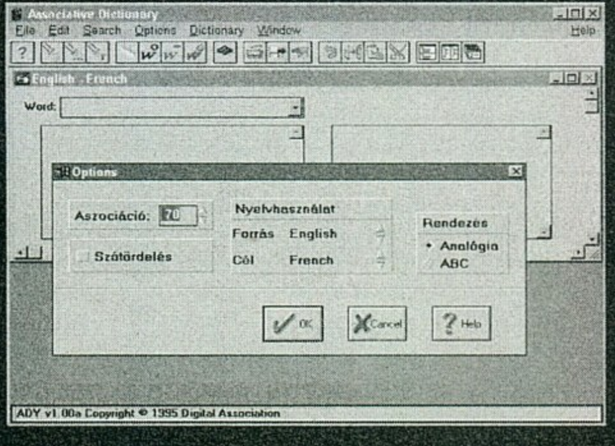
A szótár jelenlegi kiépítésében 300 ezer szót tartalmaz. A bónusként adott magyar-angol angol-magyar utazó szótár további 45 ezer szóval áll rendelkezésünkre. A program képes külső TXT file-ból szavakat lefordítani.

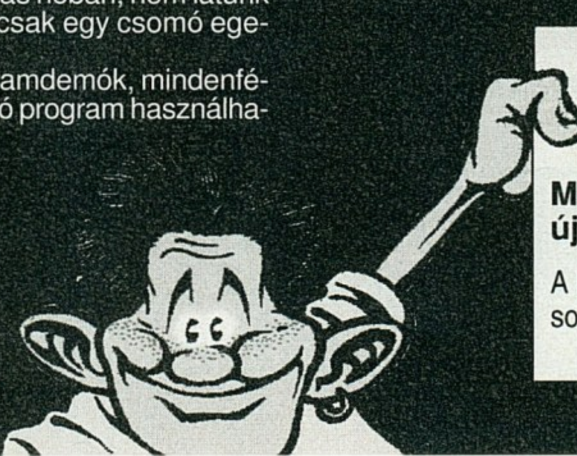
Megemlítendő, hogy kiegészítésképpen megjelent hozzá, a kiejtés modul, amely további 120 ezer szóval bővíti az eredeti szótárt, és 30 ezer angol és német szó kiejtése is helyet kapott e kiegészítő korongon.

Elmondhatjuk tehát, hogy tovább bővült azon programok köre, melyek a nyelvtanulásban, fordításban vannak segítségünkre.

Ezzel el is búcsúznék, remélem segítettem valamicskét, hogy mindenki ki tudja választani a kedvére való magyar CD-t.

Mr. X.





Játék 7

Melyik hazai újság rukkol elő hamarosan új színvonalas CD-s kiadvánnyal?

A helyes megfejtést beküldők között 3 db. CD-t sorsolunk ki.

ISLAND PERIL

Dick Danger békésen üldögélt karosszékében. Éppen iskolatejet szürcsölgetett és az elmúlt évekről filozofált, amikor megcsörrent a rádiótelefonja. Egy dagadt :-) hang szólt bele a kagylóba és arról kezdett hadoválni, hogy elrabolta a barátnőjét (mármint DICK-ét). Ugyanis Danger miatt került hét évvel ezelőtt a dutyiba, de most visszatért, és bosszút akar állni. A beszélgetés befejeztével Dick előveszi a rég nem használt pisztolyát, majd nagy kínkeservesen feltápászkodik és elindul, hogy kiszabadítsa a lányt.



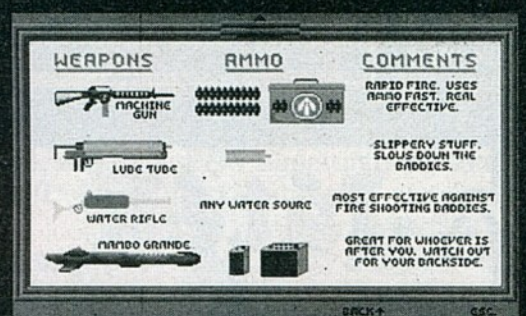
Evil Boss is here...

Huh! Ilyen shit intro-t még nem láttam! Egy CD-s programtól alapban többet várna el az ember, na de ezt? A játék 76 Mbyte-ot foglal el a korongon, ebből 9 megát installál fel a winchester-re. A többi animáció. HA-HA-HA! Miután kihevertem az intro fáradalmait, nekigyürkőztem magának a játéknak. A pálya betöltése után nem hittem a szememnek. Nem tudtam mit kezdeni azzal a látvánnyal, ami elém tárult. Hiszen ez ronda! Ez iszonyúan förtelmes! Hogy néz ez ki? Mintha összeállt volna pár óvodás, hogy anyák napjára rajzoljon valamit. Az nem lehet, hiszen még ők is szebbet alkottak volna ennél! Rögtön a Doomban már jól megszokott billentyűzetkiosztással próbálkoztam, a bal oldalon, nem sok sikerrel. A



Érte visszük vásárra a bőrünket

SHIFT-re ugrott egyet az emberem, a CTRL megnyomására leguggolt a pacák, az ALT-tal pedig elnézett a bal válla fölött. Megnéztem a másik oldalt. A SHIFT-tel (meg természetesen az előre gombbal) elkezdett futni az ürge, de szinte semmi sebességváltozást nem lehetett tapasztalni, főleg, hogy például a fordulásnál hiába nyomkodtam a SHIFT-tet, attól még főhősünk ugyanolyan komótos sebességgel folytatta a mozgást. A CTRL-ra pukkant egyet a pisztolyunk, de olyan hanggal, amit akkor csak akkor hallhatunk, ha a befőttes üvegnek leszedjük a tetejét. Akkor induljunk el előre. Bár ne tettem volna! Ennyire selejt mozgatással még nem találkoztam, mint amit itt láttam. Esküszöm, még a jó öreg Wolfenstein 3D is százszor jobb ennél a programnál! Ezt még a legnagyobb jóindulattal sem lehet Doom klónnak sem nevezni, hiszen annyira szar, hogy az eszméletlen. Aztán amikor kiértem a vékony folyosóból egy nagyobb térre, majdnem beestem az asztal alá. Egy szörnyen idétlen, vékony vihogás fogadott, majd pár pillanat múlva valaki más, immár öblösebb hangon röhögött fel. Ja, ez azt jelképezi, hogy észrevett minket az ellenfél? Nem bírom! Na, akkor lássuk azokat a gonosz bácsikat! Nem kellett volna... Először egy izmosnak ható pacákot láttam meg, aki géppuskával felszerelve közelített felém. Három lövéstől megfeküdt. Hol a másik? Valaki elrohant előttem. Utána fordulok, és egy ide-oda szaladgáló vékony, pisztolyt szorongató srácot pillantottam meg. Na persze ezt nem lehet kivenni ilyen részletesen. A kezdő-animációknál vagy a meghalásnál találkozhatunk ezekkel az egyénekkel, amikor is azok nagy arccal ugatnak nekünk mindenféle baromságot, amiknek semmi értelmük. Egy lövés és hörögve csuklott össze, de már ezzel is könnyeket csalt a szemembe, annyira nevetséges volt. És a tárgyak! A sarkokban spenótzöld páfrányok kacsingattak felém, középen egy flamingó(!) álldogált elhagyatottan, a földön pedig a hullákon kívül napszemüvegek és egy esőkabát hevert. Nagy levegőt vettem, majd megnyomtam a TABULATOR nevű billentyűt, ami legjobb tudomásom szerint a térkép előhozatalára szolgál. Mi a fene ez? A pálya alaprajzán kívül nem lehetett semmit sem felismerni, mivel MINDEN TÁRGY VAGY ELLENFÉL KISEBB-NAGYOBB ZÖLD FOLTOKKAL VOLT JELKÉPEZVE! ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ! Nagyon hosszas keresgélés után megtaláltam az egyik kulcsot. Hurrá! Azt hittem, hogy a többi kulcscsal is ennyit fogok bíbelődni, de megint tévedtem, mivel minden kulcscsal kinyitott zár mögött egy újabb, más színű kulcsot találtam és így semmi perc alatt be tudtam fejezni a pályát. Az EVIL BOSS (ez az az ember(?), aki elrabolta a barátnőnket) jelent meg a kamerák előtt, majd némi fenyegetőzés és ócsárolás után kénytelen volt eltűnni, mivel megnyomtam az ESC-et. Beléptem a HELP & INFO, onnan a WEAPONS menübe. Itt megtekinthettem a játékban található fegyvereket, a hozzájuk tartozó muníciót és valami hozzáfűzést, tanácsot. Néztem, olvastam, majd megakadt a szemem az egyik fegyveren. Nem...,nem..., ez nem lehet igaz! Egy vizipuska! Méghozzá teljesen úgy néz ki, mint a valóságban (mármint a színei)! Zöld volt a csöve, piros a tartálya, kék a ravasza és sárga a tusa. Egyszerűen gumicsizmás! Most következzenek a bölcsességek.



Itt van az a bizonyos vizipuska is



Húha, egy izompacsirta közeledik

PISTOL: Ismétlőfegyver, végtelen tölteny, nem hatásos.

SHOTGUN: Jó a közelharcban, viszonylag erős. FLAMETHROWER: Nagyon hatásos, csak kicsi a hatósugara. BAZOOKA: Gyors, robban. Ne álljunk túl közel a célponthoz. MACHINE GUN: Ismétlőfegyver, gyorsan zabálja a töltényeket. Igazán hatásos. LUBE TUBE: Kiegészítő fegyver, az ellenfeleket lehet vele lelassítani. WATER RIFLE: A tüzet lövő ellenfelekkel szemben hatásos. MAMBO GRANDE: Nagyszerű minden célra, de nehéz irányítani.

Természetesen ez a program sem lehet olyan kőláma, hogy ne lennének benne az energiát és páncélt javító tárgyak. A százalékonkénti megkülönböztetést úgy oldották meg, hogy minél rondább és nevetségesebb a tárgy, annál többet ad hozzá a jelenlegi állapotunkhoz. Az elixírtől kezdve az elsősegélycsomagokon át a kézi súlyzókig mindent megtalálhatunk, és ez még csak az egészségügyileg van ránk kedvező hatással. Ugyanis a páncélt a napszemüveg, a gázmaszk, az esőkabátok különböző fajtái varázsolhatják újjá. Nem hiányozhat a hátizsák sem, amit ha felveszünk, DICK DANGER kétszer annyi lőszert tud magával hordozni elkövetkezendő kalandjai során. Egyetlen egy újnak mondható ötletet találtam a játékban, pedig higgyétek el, sokáig keresgéltem. Egyébként még az is elképzelhető, hogy ez sem új, csak én nem tudtam róla, hogy ez már máshol is megjelent. Az ötlet a következő: bizonyos szobákba betérve kiemelkedik a földből egy automataszerűség, aminek segítségével muníciót tudunk vásárolni a fegyvereinkbe. Pénzt mindenfelé találhatunk elszórva a pályán, nem lesz nehéz dolgunk, hogy a játékban gazdagok legyünk. Szerintem DICK-nek már csak ezért is megérte, hogy eljöjjön ide, de a hülye fejével nem viszi haza, hanem inkább baromságokra költi el. Ezért is iszogat az elején iskolatejet, nem pedig valami jobbfajta italt. Na mindegy. Szóval belépés után egy közepes horderejű hölgyemény köszönt minket. Itt az 1-es billentyűtől az 5-ösig nyomogathatjuk a gombokat (a többit is nyomogathatjuk, csak annak nincs értelme), és minden lenyomás után közli velünk a szőkeség, hogy válasszunk mást is (kivéve persze, ha elfogyott a pénzünk, mivel akkor a progi automatikusan megszakítja a kapcsolatot az automatával). A szövegelés már rövidebb távon is idegesítő, ezért nyugodtan üssük le közben a SPACE-t. Tömören összefoglalva ez volt az az ötlet, ami újnak hatott. Egyébként maga a program is újnak hatott, hiszen élményszámba megy, ha ez ember láthat egy ennyire *****, ***** és ********* játékot. Sokat adtak a progi küllemére is, mert a nemhogy a dobozon fogad minket egy nagyon ronda kép, hanem ugyanaz van a CD borítóján és magán a korongon is. Egyszer mindenképpen érdemes megnézni ezt az ISLAND PERIL nevű csodát, mivel ezzel garantált egy felhőtlen, kacagással és szörnyűlködéssel teli óra(?).



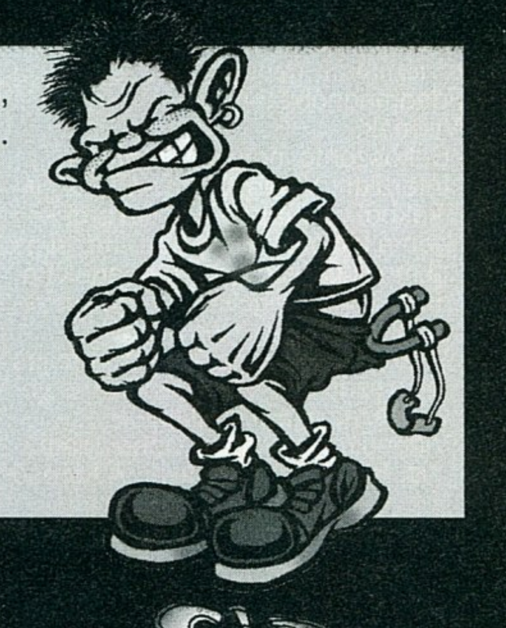
Kész virágüzlet

ZOOL / MORTAL TEAM

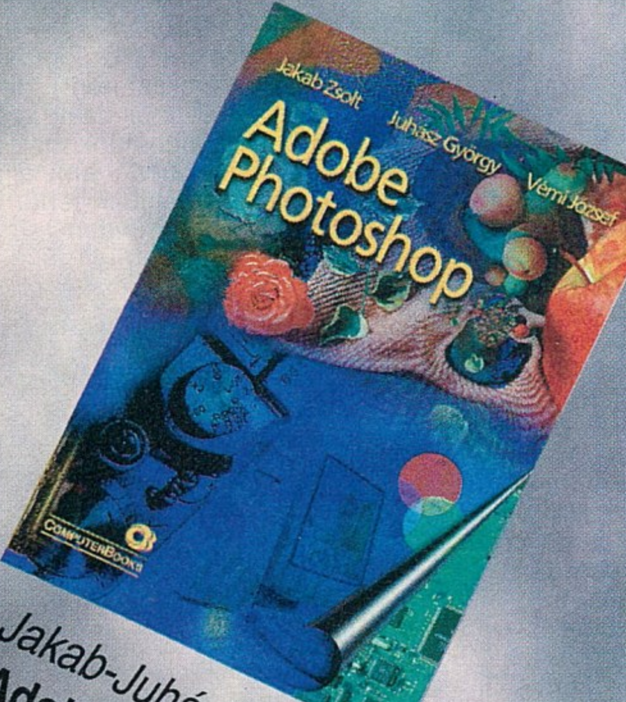
Minimum hardver: 486 DX2-66, 2xCD ROM, 8MB RAM, SB, GUS..

Kiadó: Atlantean
Tesztpéldány: Mixim Kft.

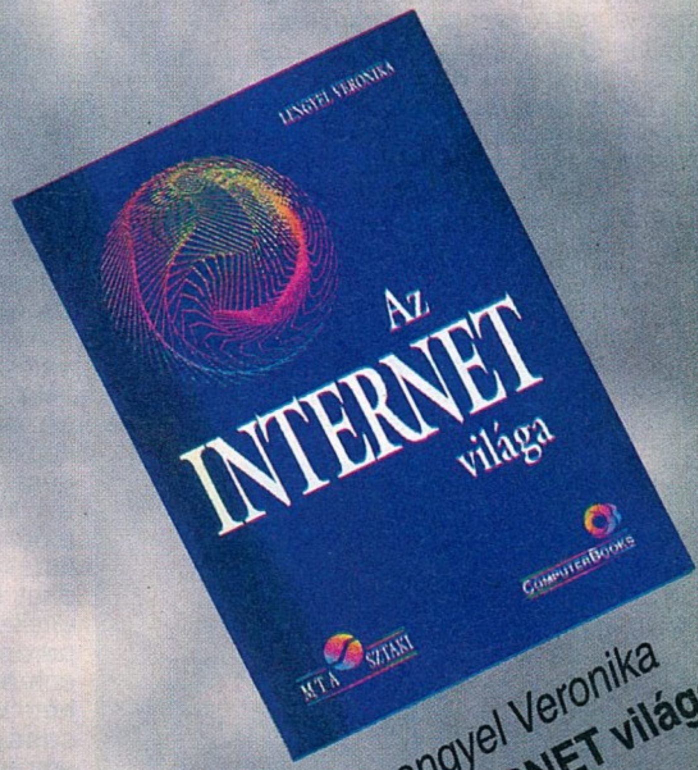
Grafika: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Hang: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
Design: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
IQ: ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆



Keresse könyveinket!



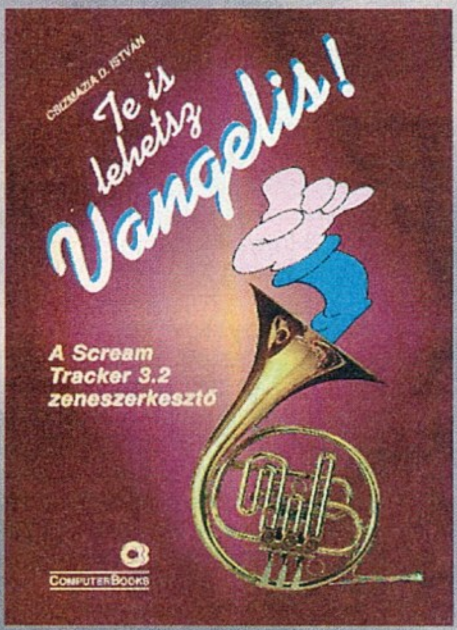
Jakab-Juhász-Vémi:
Adobe Photoshop



Lengyel Veronika
Az INTERNET világa

COMPUTERBOOKS

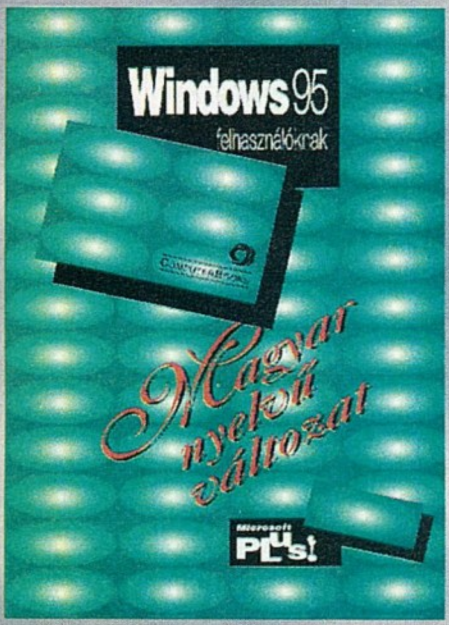
KIADÓI, KERESKEDELMI- ÉS SZOLGÁLTATÓ KFT.
1126 BUDAPEST, TARTSAY VILMOS U.12.
LEVÉLCÍM: 1253 BUDAPEST, PF. 71.
TEL.: 1751-564, 1753-591.
FAX: 1753-591



Csizmadia D.István
Te is lehetsz Vangelis



Nagy-Spányik-Weisz
Corel Draw 5.0



Magyar nyelvű Win'95 felhasználóknak



Füzi János
3D grafika és animáció



László József
Hangkártya programozás

FIGYELEM! Aki ezt a hirdetést bemutatja üzletünkben, a ComputerBooks kiadásában megjelent könyvek árából **10 %** kedvezményt kap.

DUST

A TALE OF THE WIRED WEST

...és a nyolcadik napon létrejött a számítógép..., majd megjelentek a programok. Kezdetben csak a rosszabbnál rosszabb, primitívebbnél primitívebb játékok valának, de az idő múltával megjelent a... Caveman Olympics..., a Titus the Fox..., majd jobbak is feltűntek, mint például ... a Monkey Island..., a Day of the Tentacle..., majd a DOOM. Ezt sokan, néha még nagy cégek is lemajmolták. Azonban a kilencedik nap beborult az ég, dörgött és villámlott, miközben a sátán létrehozta minden vérbeli számítógépes rémét, az interaktív mozit. De ezzel még nem fejeződött be semmi, mert eljött a tizedik nap is, amikor a

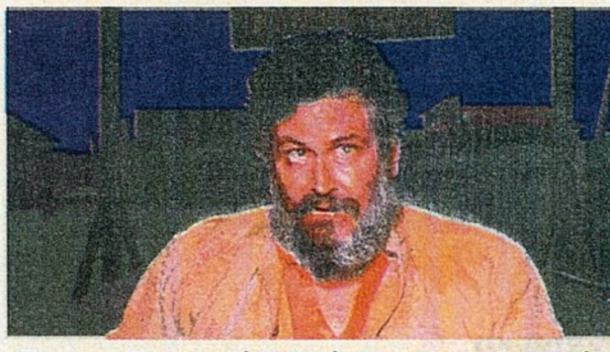


Kelet oszt, nyugat veszt

BMG interactive kiadta a DUST: A TALE OF THE WILDER WEST című, DOOM technológiájú interaktív "moziját".

Nem értem: hogyan fordulhat az elő, hogy a *Microsoft* egy *BMG* kaliberű, multinacionális céget is meg tud "vesztegetni", hogy programját *Windows* alá készítse? Úgy néz ki azonban, hogy a *DUST* sem kerülhette el sorsát, s a játék dobozára könyörtelenül rákerült a gyártószalagon a "Windows 3.1 or higher required" felirat.

Nem értem: hogyan lehet manapság ilyen pocsék grafikájú játékot kihozni? Az intro láttán már üdvrivalgásba kezdtem, még a nem létező kalpagomat is földhöz csaptam, hogy végre egy jó *Windows* alatti játék. Tévedtem. Az emberek közelről, amikor digitalizált ábrázatuk kacsint ránk (leszámítva animálásukat) igen jól néznek ki, amíg nem nevetnek. A vigyorgó arc hihetetlenül groteszk, mintha "A légy" szerzője új filmet készített volna "Az egér" címmel, csak ezt a technológiát először a *Dust*ban próbálták volna ki. (A nevetést mellesleg csak a hangszórón keresztül kiszűrődő zörejekből tudtam azonosítani.)



Ez a pofa sem látta még a beretvai csatát

Nem értem, hogy miért nincs több zene a játékban, mivel az a néha meg-megpendülő, fájdalmas hangokat hallató akusztikus gitárhúr nem igazán elégítheti ki a játékos igényeit.

Nem értem, hogy hogyan lehet egy viszonylag jó storyt elrontani egy olyan anti design-nal, mint ahogy azt a *BMG* tette... csőd!

Nem értem, hogy egyéb készülő/kész játékok demóit miért tették rá a CD-re, hiszen egy ilyen rossz játék után a *BMG interactive* embléma láttán az emberek joggal lesznek fenntartásai (üvöltve dobják el a játék dobozát, és vetik magukat szakadékba:).

De **azt sem értem**, hogy ezt a sok mindent miért írom le a játék bemutatása előtt...:)

Hogy a kételyeket elűzzem megjegyzem, ez nem egy újabb *MadDog Mcree* és nem is egy újabb DOOM. Ez valójában kalandjátéknak készült. Ha valaki látta már a Stonekeep-et, akkor könnyen elképzelheti ennek mozgását (na persze kicsit a képregényre is emékeztet) is. A grafika - a köztes animációkat leszámítva (a digitalizálás szép, de az persze nem a grafikusok érdeme) - minősíthetetlen. A játék gyorsasága szánalmas, egy ilyen kaliberü programnak még 386-on is zökkenőmentesen kellene futnia.

A **DUST** lényege az, hogy egy renderelt településen (*Diamondback*-en) császkálva a renderelt figurákat (akik persze igen idétlenül néznek ki, és a mozgásukat is okkal és joggal kifogásolható) meg lehet szólítani, akik akkor közelünkbe merészkednek (egy pixel mérete vagy 50-szeresére nő), és ha várunk vagy öt másodpercet, akkor még a digitalizált kobakjuk is megjelenik. Természetesen normális animálásukra már nem "telt" a programozóknak.



Mad Dog McCree Rulez

A *Windows*ra még visszatérve, ismét emlegettem az igen tisztelt Williem szüleit: otthon örömmel raktam a játékot a CD-ROM-ba, ment is minden, introt meg is néztem a feléig... (ekkor még a játék is tetszett), amikor egy fehér ablak tűnt fel a képernyőn: "Általános védelmi hiba, blablabla...". Újrakezdtem az egészet, most HIMEM.SYS-el.. "Álta...", francba. Újra... újra... újra... Másnap már megnéztem a játék dobozát is, és akkor vettem észre csak, hogy hoppá... 8MB swap file kell a drágának. Legalább ezt ellenőrizné a program, ha már a Windows alá készítették.

Most, miután már sikeresen - de nem alaptalanul - földig szidtam a programot, jöjjön a történet, ami meg éppen hogy csak súrolja az elfogadható minőség határát. A story Diamondbackban (USA, New Mexico), 1882-ben játszódik. Ekkor ugyanis - útlevél, fegyver és segítőtárs nélkül - egy titokzatos idegen érkezik a városba (gondolhatjátok, mi fogjuk őt alakítani...Ennek ellenére a játék folyamán olyan érzésem támadt, hogy annyira titokzatosan érkeztünk ide, hogy ezt a tényt még a játékos sem tudja tisztázni).

Érkezésünk után hamarosan amolyan "rémhíreket" csiripelnek az elefántok, hogy a spanyolok ezüstje nem messze van elrejtve. És erről majd utunk során egyre-másra rejtélyesebbnél rejtélyesebb dolgok fognak majd kiderülni.

Mivel ez a történet alapjába véve az egykori vadnyugaton játszódik, a jó kis lövöldözések is a szervesen kapcsolódnak a játékhoz. Ez pedig a Maddog okozta stresszhatást idézi. Mellesleg a játék irányítása nagyon egyszerű: előre nyíl - előre, jobbra nyíl...

A játék elején a falu bejárata előtt találjuk magunkat az éjszaka közepén. Ha ekkor rögvest egy embert leszólítunk, akkor sok haszontalan információt tudhatunk meg a városról. Nemsokára azonban "komoly" gondot okozhat egy vérszomjas dög, ami nem tágít az utunkból. A kínai "bácsi" szerencsére jó tippével segít: egy csont hátha jobb szóra, azaz ... mit csinálnak a kutyák? Mindegy, hagyjuk. Mindenesetre a sivatagban találhatunk egy csontot (itt már majdnem üvöltöttem, hogy ha már egyszer sivatag, akkor kóborolhassak el olyan messzire amilyenre csak akarok, vagy legalább egy szakadékot tegyenek az utamba..). Kutya közben ellejt, majd a kínai megnyugtat, hogy ő majd segít (színpatikus egy alak..). Elsőnek ugye mindenki az alvást tekinti a legfontosabbnak (jó, jó... kivéve aki nem), de most még várni kell, már csak azért is, mert nem elégedhetünk meg azzal a néhány dollárral, ami a zsebünket nyomja. Menjünk tehát be a játékterembe. Itt minden van: black jack,



Bővebb info a 45. oldalon...

azaz huszonegy, félkarú rabló (slot machine) és még póker is. Itt aztán megszedhetjük magunkat. Amikor ez megtörtént, újra útnak indulunk, az utcára érve leszólítunk egy sétálgató idős hölgyet (- Csá!:), és irritáló szövegére a lehető legudvariasabban válaszolva (lehetőleg ne küldjük el sehova) e kedves hölgy nemcsak bemutat lányának, hanem még azt is megengedi, hogy nála aludjunk. Ezt a lehetőséget természetesen egyetlen egy westerni antitalentum sem utasíthatja el, így mi sem. Huppanjunk tehát nyugodtan be az ágyba.

Valahogy így képzelném el a "Getting Started"-jét a játéknak. Ezt csak a kezdeti nehézségek miatt mondtam el, mivel a játék közel áll az interaktivitáshoz, így nyugodtan állíthatom, hogy egyszerű, mint kettétörni egy perecet. Az emberek - amennyiben a legjobb választ/kérdést kiszemeljük - mindent elmondanak, hogy mit kell tenni. Ha meg mindezek ellenére mégis elakadnál, akkor csak ugorj be a kis kínaihoz, és máris elmondja, hogy mit csináljunk következőnek.

A játékra olyan, mint Pista bácsi korhadt falába (rossz). Csak sajnálni tudom azokat, akik nem eléggé körültekintőek, és megveszik a Dust-ot. Szlogennek a következőt javasoltam volna: "Nézz ide, a 21. században is lehet ócska játékot készíteni!"

Hacker / ORI0N DESIGN

Minimum hardver: 486DX2, 8MB RAM, 2xCD, SB, Win95, Win 3.1

Kiadó: Cyberflix
Tesztpéldány: KoBaK Kft.

Grafika:	★★★☆☆☆☆☆☆☆
Hang:	★★★☆☆☆☆☆☆☆
Design:	★★★★☆☆☆☆☆☆
IQ:	★★★★☆☆☆☆☆☆



Flight Simulator 5.0
Budapest Scenery

Végre-valahára megérkezett a régóta beharangozott **Budapest Scenery** a **Flight Simulator**-hoz. A béta-verzió még tavaly készült el, de minőségében és kidolgozottságában *Kozma András* alkotása méltán veheti fel a versenyt a *MS Paris, New York*, stb. című *Microsoft* kiegészítőkkel. A teljes **Budapest Scenery** az olasz ***LAGOS*** cég égisze alatt jelenik meg.

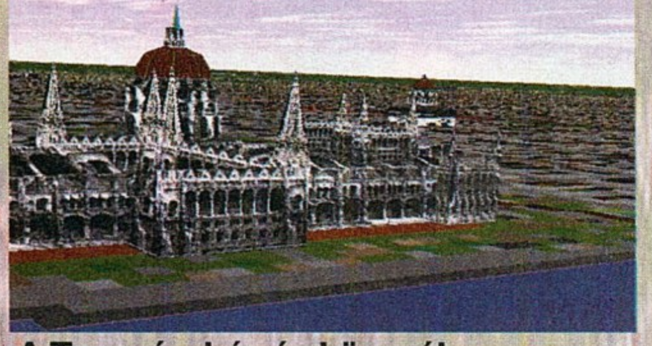
A program futtatásához szükséges a **Flight Simulator 5**-ös verziójából az **FS5.0a** vagy az **FS5.1**. A



Budapesti látkép

béta verziót mindenképpen ajánljuk megtekintésre kedvcsinálónak mindenki számára, aki valamilyen úton hozzá tud férni az Internethez. A hozzá tartozó zip file-ok elérhetőek a ftp.iup.edu ftp-szerveren.

(Ezután főként erről a bétáról lesz szó a leírásban, mivel ehhez férhettünk pillanatnyilag hozzá.) Itt kell megemlítenünk, hogy a program shareware, és legyen szíves, mindenki olvassa el figyelmesen a budapest.txt file-t, ott megtalálhatóak az idevonatkozó jogok, szabályok (és meg kell jegyeznünk, ha már egyszer Európához akarunk közeledni, akkor ezek a dolgok nem csak jogszabá-lyok, hanem egyszerűen emberi illedelmességek is...).



A Torgyán-ház és környéke

A program címe ellenére nem kizárólag fővárosunkat foglalja magában, hanem néhány közeli kisvárost is. Bár a Föld felületén elfoglalt terület méretét nézve nem kimondottan tágas, mégis bekerülhetett a scenerybe a tököli ex-ruszki reptér is (amelyet a készítő szerint melegen ajánlott megtekintenünk... Apropó, nem csak a készítő, hanem jelen sorok kiötlője szerint is! (Minden elismerésünk!)).

A program kicsomagolva kb. 6.3Mbyte helyet foglal el a wincsin, ami éppen nem mondható kevésnek ahhoz képest, hogy "csak" egy kiegészítőprogramról van szó (azt a "csak"-ot még legalább 10 idézőjelbe kéne tenni, annyira nem érdemli meg ez az alkotás a kicsinyítő jelzőket!), de ha figyelembe vesszük, hogy 80-nál is több texture-t tartalmaz (ezek azok a bitmap-ek, amelyek az FS5-ben a Föld felszínét borítják), akkor már nem is tűnik annyira elképzelhetetlennek ez a helyigény. (Bár manapság 1-2 idült ember már visszatért a hajdani C-64-es játékstílushoz, amikor is önfeledten cserélgette még a Bard's Tale lemezeit, most pedig (sajnos elég szembetűnő az analógia) a 486-osában cserélgeti a CD-ket holmi megveszekedetten nagy tárigényű programok futtatása közben... Na mindegy. Akinek nem tetszik, annak nem kell megvenni ezeket az új "csodákat"...)

E kis kitérő után folytassuk az ismertetőt! A programhoz igazából csak ajánlott konfigurációt adhatunk, ez pedig 486DX2, min. 4Mbyte, de inkább 8Mbyte RAMmal, lehetőleg EMM386 (a QEMM-nél itt jobb) jó sok EMS-t konfigurálva. A program beállításairól még annyit, hogy az Image Smoothing-ot ki kell kapcsolni (az Options menüben), valamint több fontosabb épület illetve építmény főleg a belvárosban csak Very Dense scenery fokozaton látható. Mindenki a saját konfigurációja szerint állítsa ezt majd be. Egyebekről tájékozódhatunk a programhoz mellékelt textfileokból. Ezek közül a bpabout.txt egy ismertető fővárosunkról (eléggé külföldieknek írták, de azért butábbak nem leszünk tőle mi sem), a budapest.txt tartalmazza a program kézikönyvét, azaz a legfontosabb info-kat, valamint bud-nav.txt néven Magyarország rádiójeladóiról okítanak bennünket. A technica.txt file arra hivatott, hogy a program hardware és software igényeit egy kicsit részletesebben mesélje el annál a fenti pár sornál, hogy a téma iránt jobban érdeklődők a gépüket hozzá tudják passzítani a programhoz. Érdekességképpen megjegyezzük: itt olvashatunk arról is, hogy a progi nagyon szereti az OS/2-t.



A Margit-sziget lőtávolból

Legfőbb ideje, hogy megemlítsük: a program megjelenése óta világot látott (legalább) 2 db fix is a bétához (mindkettő az ftp.iup.edu gépen), amelyeket érdemes beszereznünk. A javítóprogramok apróbb kiegészítések az alapprogramhoz, általában hibajavításokat és újításokat (pl. néhány alacsony domb Buda környékén) tartalmaznak.

A program felinstallálása után (az instrukciók a budapest.txt-ben, a FS5 kézikönyvben, valamint egyik-másik régebbi CoV-ban olvashatók) az Airports menüben új menüpont jelenik meg. Kiválasztva onnan az egyik repteret oda is röppenünk hirtelen, és elkezdhetjük mustrálni a sokak számára vélhetőleg többé-kevésbé ismert tájat. A béta scenery tartalmazza Budapest összes utcáját, a hidakat, a Várat és az egész Várhegyet, a Parlamentet, a vasúti pályaudvarokat, a Citadellát, a Mátyás Templomot, a nagy temetőket és még némi Dynamic Scenery-t is (csak a legfontosabbakat említettük itt meg). Budapesten kívül láthatjuk még Magyarország egy szeletét a Dunakanyartól egészen a Csepel-sziget déli végéig, amely tartalmazza a következő reptereket: Ferihegy, Budaörs, Tököl, Dunakeszi, Farkashegy, Gödöllő, Hármashatárhegy. (Ezek alapján nagyjából betájolható a scenery mérete.) A grafikai kidolgozottság minden FS5-höz szokott szem várakozását felülmúlja, különösen az utcák és a Parlament és természetesen Ferihegy mintázatának megrajzolásához kellett rengeteg idő, türelem és elszántság.

A város képe nem fotó-realisztikus, mint a Flight Simulator beépített texture-jeinek jelentős része, mert azok csak kb. 7-8000 láb magasságból élvezhetőek, alacsonyabban repülve mindössze összemosódott színkavalkádot láthatunk azoknál a felületmintáknál. A Budapest Scenery úgy készült, hogy a texture-jei alacsonyabb magasságban is élvezhetőek legyenek, így sikerült elérni azt a nem kis tényt, hogy minden budapesten élő ember megtalálhatja városában a saját utcáját, szerencsés esetben még a házát is a Flight Simulatorral repülve!

A játékban a város esti képe bizonyos helyeken tud újat is mutatni. Ilyen pl. Ferihegy, ahol a szokásos reptéri világításokon kívül világító BUDAPEST felirat várja az éjjel ideérkező látogatókat, vagy a Népstadionnál a kivilágított focipálya látványa, és még néhány apróság...

A közeljövőben megjelenő (vagy a már megjelent) teljes Budapest Scenery újdonságairól annyit mondhatunk, hogy több apró hiba kijavításra került, a főváros budai oldala teljes egészében 3D lett, ami azt jelenti, hogy a sok sík rajzot felváltották a dombok, hegyek, akár a valóságban, valamint Ferihegy is meglehetősen át lett rajzolva. Egy-



A budai vár, tőlem várhat még...

szóval sokkal jobb lesz a bétánál (amikor ezeket a sorokat olvassátok, már meg is jelent, ha minden igaz), szóval mindenképpen fel kell kerülnie a beszerzendő programok közé.

Kozma András nem csak ezzel a Budapesttel aratott, ugyanis elkészítette már Új-Delhi scenery-jét is. Közeljövőbeni terveiről faggatva elárulta, hogy készülőben van a teljes Magyarország Scenery és még egy meglepetés. Az egész csak idő kérdése, mert ha egyszer kedvet érez hozzá, akkor nincs megállás a scenery-gyártásban!

A program hardware igénye nem mondható alacsonynak, de ez semmiképpen sem *Kozma András* számlájára írható, viszont a bétához mellékelt textfileok információival és a programhoz készített második fix-szel gyorsul a sebesség (ez viszont annál inkább az ő érdeme). A teljes verzióban mindez már adott lesz persze, megspékelve finomságokkal, kiegészítésekkel. Hát mit is mondhatnánk még a végére? (A Flight Simulator-őrültek nevében:) Várjuk a további scenery-ket! És: Köszönjük!

Ggab

Minimum hardver: 486DX4-100, 8MB RAM, SB, GUS..

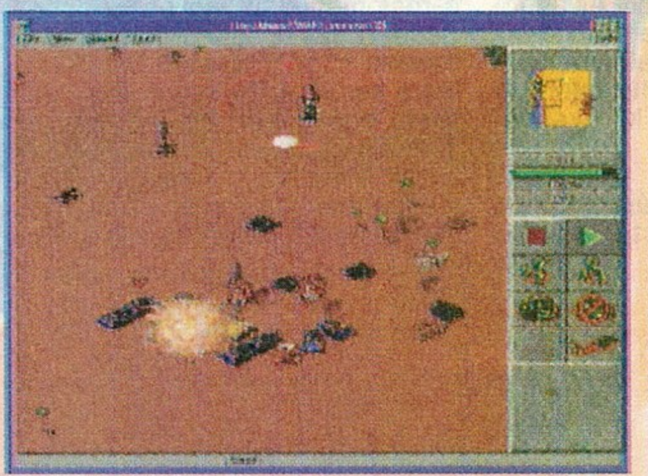
Kiadó: LAGOS
Tesztpéldány: LAGOS

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ---
Design: ★★★★★★★★★☆
IQ: ---



WAR! THIS MEANS

Pistike apró ujjaival izgatottan egy sárgolyót próbált összegyúrni. Húzta, szaggatta, nyomogatta, gyűrte a sarat, de az nemcsak hogy egyre formátlanabb lett, hanem minduntalan ujjai közül kicsúszva darabjaira hullott szét. Izzadságcseppektől telt arcát sáros kezével letörölte, melytől olyan lett, mint egy kéményseprő, aki éppen már ledolgozta a napi nyolc órát. Édesanyja minden bizonnyal eléggé meg fogja dorgálni, s talán még verést is kap



Egy lövéstől tán ledűne ez a homokdűne

azért a néhány kiló sárért, ami az utolsó fél órában Pistike arcára, ruhájára került.

"Nem baj!" - motyogta magában Pisti. "Most meg fogja kapni Józsi, amiért volt mersze letépni a távirányítós mackóm fejét!"

Pistike ekkor szinte megfeszült, mert valami neszt hallott. A hangok alapján (csámcsogás) biztosra vette, hogy Józsi közeledik. Szeme felragyogott, jobb kezébe vette a sárgolyót, s bár ereje alig volt, készen állt a harcra.

"Még néhány másodperc és mindenért meglakol..." - gondolta magában boldog mosollyal az arcán Pisti, amikor egy majdnem két méter magas alak körvonala bontakozott ki a fák közül. Pisti oly annyira biztos volt a dolgában, hogy célzott és rögtön tüzelt is. A dobás annyira sikeres volt, hogy még egy profi sem csinálhatta volna jobban, hiszen pont fejen találta a közeledőt. Hősünk az eredménytől megrészegedve a földre vetette magát és örömében bukfencet vetett. Hirtelen azonban félbeszakadt öröme, mert eszébe villant, hogy Józsi kis termetű, s így az, aki most feléje közeledett, s akit a sárgolyóval eltalált csak Béla, az iskola réme lehetett. Kacaja azonnal abba is szakadt, és megdermedve, félelmében betonba öntött lábakkal várta a közelgő veszedelmet. Félve, szeme sarkából figyelte Bélát, aki maga elé nézve bosszúsan törölgette le arcáról a sárcsimbókokat. Rövid idő múlva azonban, mintha mély álomból ébredt volna fel hirtelen a még mindig földön fekvő, halálra vált Pisti felé fordult. Béla, mint egy bálvány: mozdulatlan, higgadt és nyugodt volt, keze is olyan lassan mozdult meg, hogy egy jó darab husángot halásszon elő táskájából, hogy szinte észre sem lehetett venni. Egyszerre azonban pokoli hang tört fel torkából. Artikulálatlan formában valami olyasmit hallhatunk, hogy "Ha harc, hát legyen harc!"

Khm, elnézést, hogy brutalitásba torkollottak a bevezető szavak, azonban ez a jámbor kis történet is jobb, mint a *This Means War*-é.

Hogy mi is valójában a háttér story-ja a *TMW*-nek? Röviden a következő: egyszer egy ember (jelen esetbe mi) játszani kezdett a Snark nevű "DOOM klónnal". S így véletlenül, akarata ellenére elszabadít egy vírust. Ezek után néhány ember a Földön birodalmakat épített ki magának, és ott despotikus hatalmat építettek ki, egyeduralkodóvá váltak. Nekünk pedig mi is lehetne más a dolgunk, mint az, hogy visszaállítsuk a régi jó, demokratikus állapotokat (vagy az, hogy mi is egyeduralmat létesítsünk..). E "fantáziadús" történet érzékeltetésére úgy vélem egyenlőre ennyi is elég, s mielőtt azonban gondolatmenetet folytatnám ismerkedjünk meg a játékkal.



Ön megsemmisítő! Ne magázódjunk!

Ki ne hallott volna már a *Command and C.*-ról? Lehet, hogy véletlenül mégis van valaki, de akkor olyan személyt a számítógépesek köreiben már biztosan nem igen találnék, aki a *Dune 2*-ről sem tud semmit. A TMW is - egy kicsit eltorzulva, Windows környezetbe átültetve - valójában valami ilyesmi akar lenni. Ez esetben is a Windows jelentősen befolyásolta a játék "sikerét", hiszen még egy WinG nevű 3D gyorsító-maszlag sem segít a játék lassúságán, nem is beszélve arról, hogy a színeltolódások mindennapiak a játékban.



Ennél még a londoni metró is egyszerűbb

Mindez lehet, hogy nem hangzik olyan rosszul, de az! Természetesen mindezek ellenére a TMW az év játéka is lehetett volna, ha gondosan megtervezték (design!) volna, ha nem Windows alatt futna, és ha valami épkézláb, rendes történetet találtak volna ki a játékhoz (igen, tudom, ha a nagymama sárga lenne, és csörömpölne, akkor villamos lenne..:).

Azt azonban nem lehet elfelejteni, hogy a fentiek ellenére igen eredeti ötletekkel, megvalósításokkal is találkozunk. Gondolok itt mindenekelőtt azokra a tapasztalati pontokra, amelyeket - az elpusztított ellenfelek számától függően - harci egységeink kaphatnak. Egyértelmű, hogy a sok tapasztalati ponttal rendelkező egységeink jobban harcolnak és nehezebb megölni őket, mint az ezzel nem rendelkezőket. Az irányítást is igen jól oldották meg a játék tervezői (még a Dune 2-jénél is jobban!): lehet választani, hogy milyen gyors legyen a játékmenet, és ezt le is lehet állítani. Utóbbi esetben minden parancsot nyugodtan kiadhatunk, és senki sem okozhat semmi bajt, mivel mindenki csak áll. Az egységek irányítása már nem annyira kellemes: hiába adom ki jól a parancsot, hogy merre menjenek, akkor is esetenként elcsászkálnak, az egységek átmennek az ellenség tűzvonalán, majd nagy robbanások keretében darabokra hullanak, nem csinálják azt, amit parancsolok nekik. Ez lenne az a fantasztikus mesterséges intelligencia, amely ellenáll a homo-sapiensnek?:) Nem... ezt is inkább programhibának nevezhetném!

Nem elítélendő az sem, hogy amikor valamilyen egységet létrehozunk, akkor nem fontos állandóan ráklikkelgetni az épületre, hanem előre meg tudjuk adni, hogy mennyit készítsen (0,1,5, folyamatosan, megállás nélkül), de jelentősen befolyásolja az anyagok (*minerals*) mennyisége, mivel no anyag, no money, no semmi (ezt az egész procedúrát a *Quota* változtatásával érhetjük el).

Mivel eddig még a *minerals*-ról nem szóltam, így most ezt megteszem. Mint minden stratégiai játékban, itt is van erőforrás, ami most a *minerals* "személyében" tűnik fel. Ezt vagy rögtön feldolgozza (persze erre csak az első néhány pályán számíthatunk) egy üzem, vagy "dömperekkel" kell a kőzeteket, meg minden egyebet az üzembe szállítani. Itt sem kell sokat bajlódnunk az irányítással, mivel egyszerűen a *Mining mode*-ot bekapcsolva a "dömperek" automatikusan bányásznak.

A játékban szereplő ellenfelek borzalmasak. Az esti kabaréműsorban sem tudtak volna ilyet kitalálni. Egy jó poén, még akkor is, ha nem igazán szerves része a játéknak elmegy, de ilyen rosszat! Már majdnem elsírtan magam... A zene azonban igen kellemesre sikerült, nemhiába The Fat Man alkotása.

Szinte minden *mission*-ban a főcél az ellenséges *Command Center* elpusztítása. A játékban sok ellenfelünk lesz, de lesznek barátaink is (ez sem lenne rossz ötlet, de igen gyenge a kivitelezése!), akik segíteni fognak. A játék kezdetén a *Command Center* segítségével építsünk egy *Tent city*-t. Ez szükséges az egész bázis létezéséhez, mert különben minden iszonyú lassan épül/fejlődik. A *Barrak*-ot állítsuk folyamatos egységtermelésre, és már mehet is a móka. Persze nem minden *mission*-ban van *Command Center*-ünk: vannak "lerohanásos" küldetések, mikor egy kisebb hadsereggel kell ledönteni az ellenfél központját (még akkor is, ha ez néha lehetetlennek is tűnik).

Összefoglalva, ha év végén lennénk, nyugodtan mondhatnám, hogy ez a játék az év csalódása, de mivel még nem tudjuk mit hoz a jövő, így csak azt mondom: a **TMW** biztosan az év egyik legnagyobb csalódása.

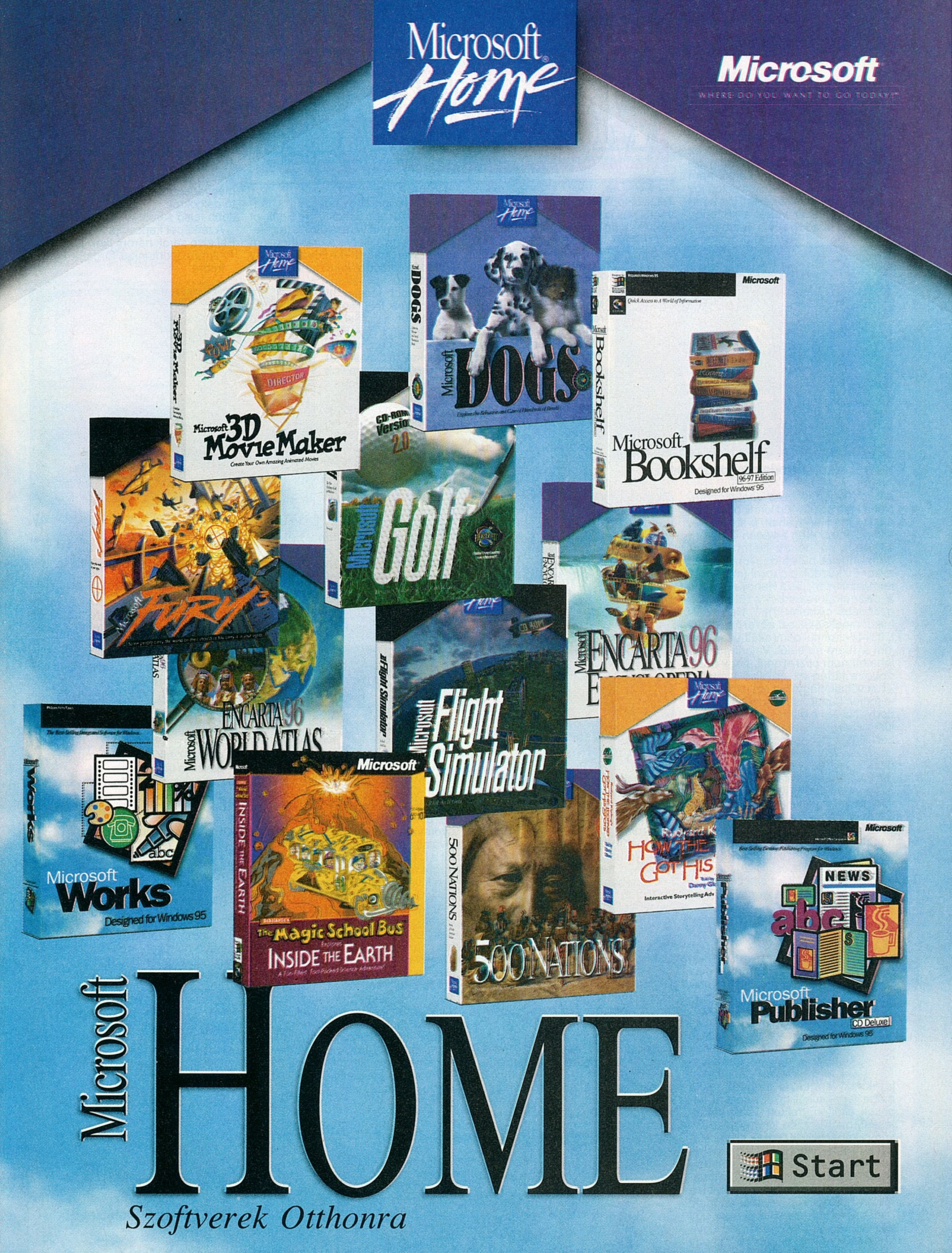
Hacker

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD, Win 3.1, '95

Kiadó: Microprose
Tesztpéldány: Mixim Kft.

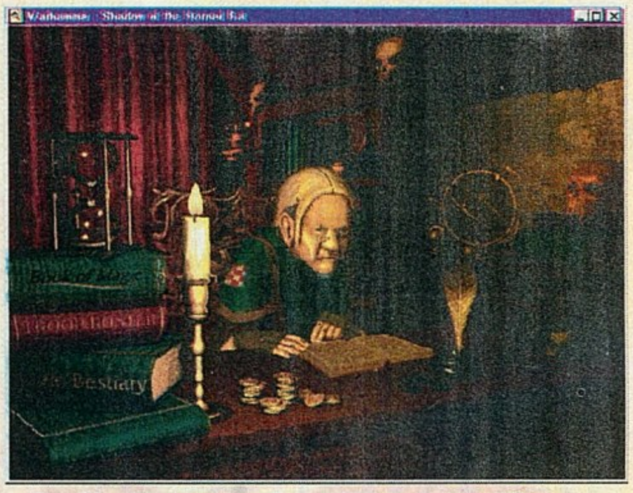
Grafika:	★★★★★★★☆☆☆
Hang:	★★☆☆☆☆☆☆☆☆
Design:	★★★★★☆☆☆☆☆
IQ:	★★★★★★☆☆☆☆




Microsoft Home
Microsoft
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?
Microsoft 3D Movie Maker
Create Your Own Amazing Animated Movies
Microsoft Dogs
Microsoft Bookshelf
96-97 Edition
Designed for Windows 95
Microsoft Golf
CD-ROM Version 2.0
Microsoft Fury3
Microsoft Encarta 96 Encyclopedia
Microsoft Flight Simulator
Encarta 96 World Atlas
Microsoft Works
Designed for Windows 95
The Magic School Bus Explores Inside the Earth
500 Nations
Interactive Storytelling Adventure
Microsoft Publisher
CD Deluxe
Designed for Windows 95
NEWS
Microsoft HOME
Start
Szoftverek Otthonra

WARHAMMER

Ha nem baj, a szokásos sablon (“Nagy várakozás előzte meg a *Mindscape* és a *Games Workshop* első közös munkájának megjelenését...”), helyett inkább némi műhelytitkokat árulok el itt az elején (ettől az egésznek olyan közvetlen hangulata lesz, bár lehet hogy senkit nem érdekel :)). Szóval érdekes dolog így párosban játékkritikákat írni (ha esetleg most először vettél a kezedbe PCU-t, ez itt a H2-Óhhh Team teljes



Erről alkotta Roden a gondolkodót

két fős legénységére vonatkozott). Néha igen pozitív tud lenni, odaadom a cuccot a Hangyának, ő küzd vele, mint állat, én meg a végén beleírom cikkbe a poénokat. Néha viszont nem-annyira-hű-de-nagyon pozitív, mikor én küzdök a cuccal (mint állat, természetesen), és a Hangya írja bele a poénokat (ezekből születnek a gyengébb cikkeink :)))). Na, most, mikor megkaptuk ezt a **Warhammer**-t, szinte azonnal némi széthúzás gerjedt a Team-en belül. Valahogy nem lehetett nem észrevenni, hogy a CD doboza láttán az én első szavaim azok voltak, hogy “Na ezt a gamét jól le fogjuk húzni”, a Hangyáé meg az, hogy “Na ezt a gamét az egekig fogjuk dícsérni”. Szerencsére a Teamben 51%-os többséggel rendelkezem (ez most szavazati többséget jelent, nem tömeg, vagy intelligencia-arányt (bár, ha érdekel valakit, legközelebb azt is elárulom)), először én fogom elmondani, miért nem jó ez a játék, aztán a Hangya azt, hogy miért jó. Aztán majd mindenki döntse el magának. Mindenesetre abban egyetértünk, hogy mivel csak WIN95 alatt fut a móka, annyira csúcsszuper azért nem lehet (éljenek az előítéletek !)

Akkor most **Warhammer** PRO by *Hancu*:



Mint az közismert (vagy most majd közismert lesz), a **Warhammer**, mint stratégiai játék eredetileg nem más mint a fantasy szerepjátékoknak és a klasszikus ólomkatonásdinak egy érdekes keveréke. Mint minden játéknak, ennek is megvannak a maga fanatikusai, akik napokat képesek eltölteni makett és figurafestéssel, majd a több kilónyi szabálykönyv képzeletbeli csaták szimulálásával. Mit ne mondjak, elég érdekesen néz ki, mikor “komoly felnőtt emberek” azzal szórakoznak, hogy naphosszat ólomkatonákat tologatnak a földön (jó, nem is ólomból vannak, hanem valami hasonlóból, ami úgy néz ki, de nem mérgező), de ugye “Tiszteljük mások elmebaját”, ahogy Tuskó Hopkins mondotta volt, hisz végülis az is hülyén néz ki, ha a “komoly felnőtt emberek” naphosszat Doomoznak/Kártyáznak/ stb. (Na nézd már, kicsit nem figyelek oda aztán mindjárt elveszem Boborjántól a Leghosszabb Mondatot Leíró Ember rekordját...) So, az én első találkozásom a Warhammerrel, az ilyen Warhammer-stílusú képeken keresztül történt. Hááát... nekem azért Vallejotól Getton át a Mangáig elég sok grafikai stílus tud tetszeni, na de ez... szerintem attól még nem lesz “monster” valamiből hogy rajzolunk neki két vérben forgó szemet, egy hatalmas állkapcsot, meg két pici lábat alá. Másrészt, lehet, hogy nem a megfelelő Warhammereseket ismerem, de nekem erről az egészről a “gyakjuk le az orkokat” stílus ugrik be. Ez pedig elég baj, mert ugye egy: az ork galaxisunk második legintelligensebb faja (mindjárt a yeti után, és az ember valamint a Hangya előtt (hű, most hogy visszafogtam magam, ahogy nem vettem külön a nőt, meg az embert...:). Másodszor itt van ugye a “Gyakni” (=ölni, pusztítani) kifejezés, amit, ha jól tudom Warhammeresek találtak ki, aztán innen terjedt el a szerepjátékosok körében, pedig van rá egy sokkal szebb magyar szó is, mégpedig a “destroyolni”. Vagy még sokkal magyarosabban : szíjjel-destroyolni. Tréfára fordítva a szót, nekem ez a Warhammeres móka úgy, ahogy van, nem szimpatikus,(ja, van neki ilyen cyberdark változata is, a Warhammer 40.000, na az még ennyire sem) így meg,hogy belekeverték a Win95-öt, pláne nem az. Na persze ettől a game még lehet jó is .



Gyertyáim mondjátok meg szépen, hol a kalapácsom!

Warhammer KONTRA by *Hangya* avagy beszéljünk már a játékról is:

Ha elkezdünk játszani, Dietrich bácsi szobácskájában találjuk magunkat. Kattintsunk a könyvkupacra a bal oldalon! A Battle bestiary megmutatja az általunk jelenleg ismert lényeket az emberektől a barátságos törpéken és a vad goblin farkaslovasokon át egészen a legszimpatikusabb orkokig. A Book of magic az ismert varázslatokat (az elején egy sem) illetve a már meglévő varázstárgyakat (kezdetben egy tűzlabdalövöldöző kard) tartalmazza. A legfontosabb azonban a Troob rooster. Itt bérelhetünk fel új sereget, illetve szabadulhatunk meg a régiektől. Béreljük fel a Swordsmeneket! (a Cavalrykat nem kell, ők már velünk vannak) - Hire, Done - Jöhet a hajcihő!

Jobb oldalon egy koponyára kattintva kimenthetjük a játékállást, a koponya alatti tekerccsel pedig elkezdhetjük az első küldetést. Mint azt Dietrich és a hadvezérünk beszélgetéséből kiderül, egy várost kell megvédenünk. A csata elején rendezzük állásainkat! A jobb felső sarokban lévő térképen látszik, hogy a gaz ellen (néhány goblin képében) észak-kelet felől érkezik, tehát érdemes a csapatokat oda átmozgatni. A fehér zászlócskák által körbezárt területen belül a bal egérgomb folyamatos nyomvatartásával mocorgathatjuk a kiválasztott egységeket. Az alakzatot a CTRL+bal egérgomb combo-val forgathatjuk. Lent középpen az éppen kiválasztott egységeinkről láthatunk némi információt. Mikor mindenki a helyén van (Lovasok az út legészakibb pontján, gyalogosok a lehető legközelebb az ellenhez), a bal alsó sarokban lévő gombbal elindíthatjuk az ütközetet. A swordsmenekkel támadjuk meg a goblinokat (két keresztbetett kard ikon, majd célpont kiválasztása), a lovasokkal pedig induljunk el az úton! Ha elkezdődött a csihipuhi az ökölbeszorított kar ikonnal egy kis lelket verhetünk a csapatunkba. A lovasok is hamarosan ellenfelükre akadnak pár ádáz farkaslovas személyében. Velük a támadáskor a vilámló kard ikonnal remek kis tűzlabdákat vagdalhatunk az ellenfél soraiba. Ha már minden goblin kidőlt, a bal alsó sarok sátor ikonja vet véget az első küldetésnek.



Kalapács city, avagy harcolj playboy

Akinek még mindig tetszik a játék, és a particiós táblát sem ette meg a Win'95, annak egy kicsit részletesebb magyarázat a csataképernyőn látható dolgokról:

Jobb felső sarokban egy nyilacska - A térképet kapcsolja ki-be.

Bal alsó sarok három ikon fentről le:

1.: A nézőpontunkat forgatja körbe-körbe

2.: Zoomolhatunk be-ki (jobb-bal egérgomb az ikonon)

3.: A csata indítása, megállítása, befejezése

A térképen kis zászlócskák jelzik az egységeket, egy háromszög és egy négyzet a kamerát,fehér X azt a pontot, ahova a kamera néz. A kis zászlócskák melletti nyilak mutatják, hogy merrre néz e csapat, a nyilak szine pedig, hogy várakozik (fehér), harcol (piros), vagy menekül (sárga).

Térkép alatti gombocskák:

3 pajzs: minden egység zászlaját láthatjuk

1 pajzs: csak a kiválasztott egység zászlaja látszik.

Szivecske: csak a saját egységeink zászlaja látszik

Koponya: csak az ellenfél zászlajai látszanak.

Könyvlap: Megtudhatjuk, hogy mi a küldetés célja, ill., hogy teljesítettük-e.

Franciakulcs (?): Az opciók menübe jutunk. (A program a gép adottságaihoz mérten - ér a gépünk egy millert, vagy nem - elég jól beállítgatja magának a dolgokat, de szerintem a pixel resolutiont még lassabb gépeken -486 DX4 alatt - is nyugodtan tehetjük fullra)

Jobbra, ill. balra nyíl: A seregeink között válogathatunk.

A bal-alsó sarokban látható gombözönnel irányíthatjuk a csapatainkat:

Lábnyomok: mozgás.

Fej: a csapataink önállóságát kapcsolgathatjuk vele (ha mindenkinek bekapcsoljuk, a gép önmaga ellen játszik, ez roppant szórakoztató dolog, mert közben tudunk egy másik gépen Doomozni.)



Játék 8

Mi volt a Police Quest sorozat utolsó epizódjának a címe?

A helyes megfejtések beküldői között egy eredeti Sierra dobozos CD-t sorsolunk ki.

Nyolcágú csillag: Varázslás. Majd szóljatok rám, nehogy elfelejtsem ezt egy kicsit bővebben is kivesézni.
Emberkék: A csapat felállását változtathatjuk.
Tenyér: Megállás
Két kard: Támadás:
Kürt: Lerohanás
Nyilak: Lövöldözés
Tenyér: Tüzet szüntess
Villámló kard: Tárgy használat.

Csata közben a tépett zászlóra klikkelve menekülhet el egy csapat.



Középen még egy nyomkodnivalót találunk, egy **arc kinézetű ikon**. Ezzel kérhetünk részletesebb infot a kiválasztott csapatról:

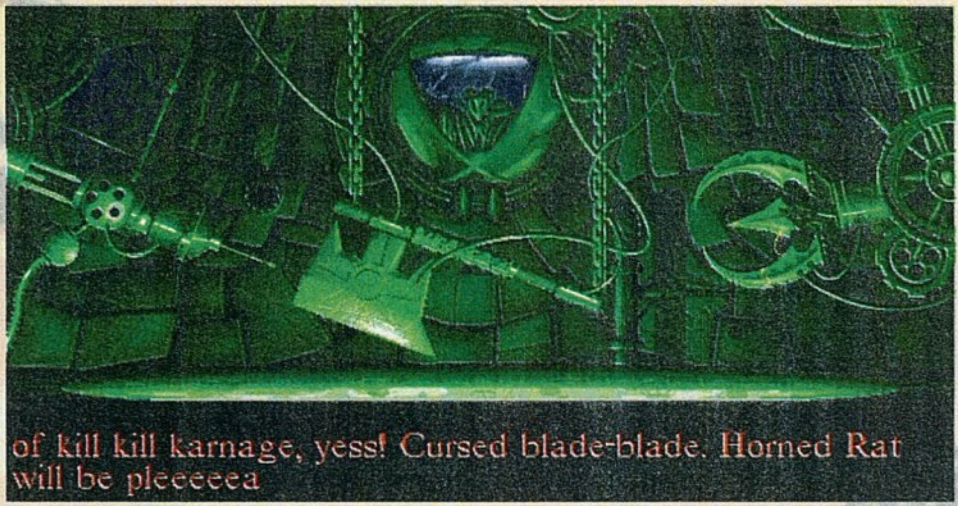
M - Mozgási sebesség, ebből adódik az, hogy milyen messziről tudnak a fiúk rohamozni (ezt a profi Warhammeresek Charging Distance néven szokták emlegetni - azért értek hozzá, nem?)
WS - Fegyverhasználatbani jártasság. 2000 tapasztalati pont után növekszik eggyel az értéke.
BS - Budapest Sportcsarnok. Ja, nem! Ugyanaz, mint a WS, csak lőfegyverekre vonatkozik.
S - Erő (közelharcbai sebzés). Ebbe persze beleszámít a fickók által használt fegyver is.



T - Milyen nehéz eltalálni, az adott csapat tagjait.
W - Mennyi sebet képesek elviselni, mielőtt kidőlnének.
I - Reakcióképesség. Akinek ez az érték nagyobb, az üt először a harcban. Ebből adódóan elég fontos, hisz' mint az közismert, a First Strike jobb, mint az Ebony Rhino...
A - Hányszor (oh sorry - MENNYISZER) képes a csapat ütni egy körben. Namost ez elég érdekes, mivel a játékban a harc real-time, de mivel az eredeti **Warhammer**-ben nem az (bár elég mókás lenne, ha az lenne), hanem körökre osztott, hát megtartották ezt a statisztikát is.
LD - Mennyire hallgat ránk a banda, mennyire bátrak, önfeláldozóak. Mondhatnánk azt is, hogy mennyire ütődöttek, hiszen, akinél ez az érték magas, simán vállalják a paraszt/vezéráldozat szerepét.

Persze a csapatok mindenféle fegyverrel, meg páncéllal tápolhatók. Páncéloknál csak úgy póriasan Armour rating X-nek nevezik a különböző cuccokat, fegyvereknél azért nagyobb a választék (Legjobbak a Great Sword, a Two Handed Hammer, illetve lovas rohamozáshoz a Mounted Lance) A harcokért tapasztalati pontokat kapnak a srácok, amiből ha elég sok összegyűlik, tápolódnak. Kissé részletesebben: 2000 xp után emelkedik a Weapon skill (WS), 4000 után a Strenght, 6000 után pedik a Wound. Vannak elég brutális kis harci szerkezetek is ágyúk, meg rakétavetők, meg interballisztikus turbódezintegrátorok (ez a Doom Diver Catapult költői megfogalmazása volt, amit ugyan még nem láttunk akcióban, de ilyen névvel biztos halálos lehet.

Mit hallok? Ja, hogy még egy szó sem esett a varázslatokról, pedik már legalább (gyorsbecslés...) 2000 betűvel ezelőtt megígértem. Na jó, essünk neki:



Egy jó nagyot kiáltok, és itt lesznek a walesi bárdok

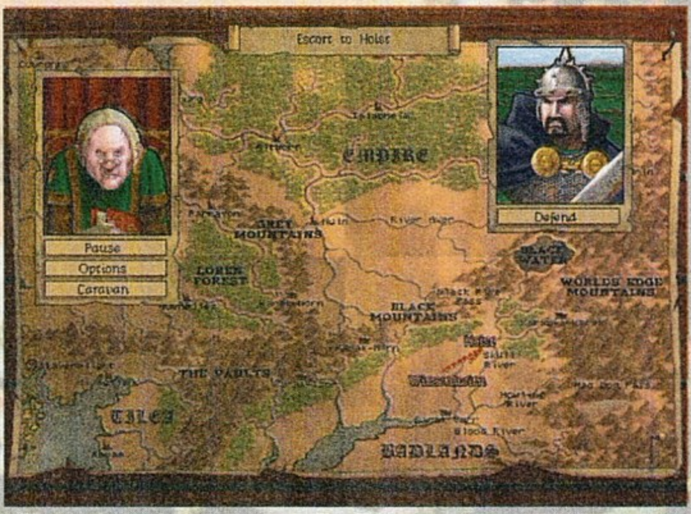
A Warhammer világán az emberek a mágiának nyolcféle iskoláját művelik, ebből a játékban mi hármat fogunk használni, a csúnyák pedig kétféle másikat. A varázslók 2500 tapasztalati pontonként lépkedik a szinteket, egészen a negyedikig, ahol már Wizard Lord-nak szólítják őket, és ettől akkora arcuk lesz, hogy már nem képesek tovább fejlődni. Egyébként aMENNYIedik szintű a varázsló, annyi varázslatot tud megtanulni.

Minden iskolába beletartozó varázslat a Dispel Magic, ami bármilyen más varázslat megszüntetésére alkalmas. Az egyedi varázslatok:

CELESTIAL MAGIC
Azure Blades: Kékesen villódzó energiakisülések veszik körül a varázslót, és minden közeljövőt addig sebeznek, amíg az (IQ-tól függően) vagy meghal, vagy elszalad. (A Kékesen villódzó energiakisülések egyébként attól is lehetnek, hogy a kilátótoronyban tönkrement valami elektromos kütyü...)
Lightning: A klasszikus villámcsapás. Érdekes módon épületek és harci gépek ellen sokkal effektívebb, mint élő célpontok likvidálására.
Wind Blast: Kisebb lokális meteorológiai katasztrófát idéz elő (gyk: forgószél). Ideális az ellenség csapatainak szétszórására.
The Sappire Arch: Mókás kis teleprotálós cucc. Egy térkaput nyit meg, ami kb. fél percig él, aki addig átballag rajta, az eltűnik Valahova. Aztán ha újra megnyílik a Kapu, akkor előjön Valahonnan. Namost, ha a második Kaput a gaz ellen háta mögött nyitjuk meg, az, ha nem is vall egetrengető fair play-túltengésre, de meglehetősen hatásos.
Storm of Shemtek: Amolyan BFG-szerű effektet generál. Mindenféle brutális tűzgolyók, meg atomvillanások jönnek elő a varázslóból, és jól meghal mindenki. Annyira brutál, hogy maga a varázsló is kikészül tőle egy időre.

BRIGHT MAGIC
Fireball: "RPG szakértőnk szerint tűzlatyó"
Piercing Bolts of Burning: Olyasmi, mint a Lightning, csak területre hat.
Burning Head: Na ez érdekes. Egy ilyen lángoló fej tűnik elő a levegőből, aki meglátja, az elszalad, aki nem szaladt el, mert teszem azt bátor, vagy hülye, azt meg leköpködi tűzzel, és meghal. Ebből is látszik, hogy sokkal jobban megéri gyávának és okosnak lenni.
Conflagration of Doom: Tökmindegy, mit csinál, ha Doom van benne, akkor használni kell ! Egyébként Fireball csak nagyobb.
Flamestorm: Tűzfal-szerűséget generál. Mivel, aki benne van, az majdnem biztos meghal, belemenni meg majd hülyék lesznek, ideális menekülési útvonal biztosítására.

AMBER MAGIC



Rotring hegyek között vezet utunk

The Fying Bower: A varázsló repülési képességet kap. Ez tök jó lenne, mert a levegőből való támadás automatikusan rohamozásnak (charge) minősül, de mivel a varázsló nem az a kimondott pankrátor típus, inkább csak menekülésre jó.
Hunting Spear: Egy olyasmi lándzsát hoz létre, mint az Obelix gerelye volt az Asterix 12 próbájában. Azaz csak megy, megy, a szembejövőket átszúrja, megy tovább, stb.
The Flock of Doom: Hitchkock erről Madarak címen csinált filmet...
The Curse of Anraheir: Öööö... igen, van ilyen is.
Tangling Thorn: A célterületen bóklászó fickókat jól benövi a fű. Nem,. ez nem volt elég hatásos, szóval annyira benövi őket a fű, hogy mozdulni sem tudnak. Kellően szadista lelkületű egyedek ezt az állapotot remekül kihasználhatják arra, hogy a mozdulatlan áldozat még véletlenül sem tud félreugrani a fireball elől...

Ennyi lenne az általunk használt mágia, aki néhol túl brutálnak tart egy két spellt (nem tudom miért tenne ilyet bárki is, például ez a Tangling Thorn-Fireball combo is milyen emberbarát...), annak jusson eszébe: mi itt a jó fiúkat játsszuk. A csúnyák varázslatait most nem részletezzük, legyen csak meglepetés, mikor Gork isteni, magasztos, és mindamellett igen büdös lába palacsintává tapossa a seregeinket. (ez az orkok által űzött Waaagh Magic Da Krunch c. varázslata volt (illetve lesz)).

Végezetül, úgy teszünk, mintha roppantul értenénk hozzá, egy atyai jótanács a játékosoknak: Minél több egységünk legyen, minden küldetés után mentsünk, vigyázzunk a tüzérségre, és a győzelem biztos. Aki warhamMER az nyer!

Ja, igen, ha még úgyis van némi hely az oldal alján: Egy kedves hazánkfia - egyébként nagy Warhammeres - nem átallja azt a rosszindulatú pletykát terjeszteni, hogy a WarCraft2 cikkünk elején olvasható kicsiny ork induló valójában egy Warhammer-es kiadványból lopott+ fordított nóta. Ha esetleg találkoznátok ezzel a szóbeszéddel, csak gúnyosan mosolyogjatok rajta, és fölényesen jegyezzétek meg: *"De hát ez nem is igaz. A Hancu mondta..."*

H2-Óhhh Team
(Hancu+Hangya)

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD, Win'95

Kiadó: Mindscape
Tesztpéldány: KoBaK Kft.

Grafika: ★★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★★★★★★★☆
Design: ★★★★★★★☆☆☆
IQ: ★★★★★★★★☆☆



MORTAL KOMBAT 3.

Gondolom már mindannyiatoknak tele van valamije azzal, hogy mindenhol, minden újságban írtak már a **Mortal**-ról. Ne felejtsétek el, hogy az embernek nem sokszor adatik meg az a megtiszteltetés, hogy a csodálatos *Mortal Team* két tagjának a leírását olvashatja. Hát most elérkezett az idő, hogy a PC Ultra c. lapban is írjunk valamit erről a fenomenális játékról. Bár már elég réginek számít, de nem lehetett kihagyni. Annyi lehetőség van a játékban, hogy ez az apró kis cikk nem éppen elég arra, hogy minden apróságot ismertessünk. Erre a legjobb példa az, hogy a második részről 260 Kb-ot írtunk, ez majd benmne lesz a fenomenálisnak ígérkező CD Ultra exkluzív CD-s kiadványban. Le ne maradjatok róla!
Na akkor lássuk a barna macit. Mit fogtok találni ebben a leírásban? Inkább leírom, hogy mit nem: -A billentyűkiosztást -Libresse reklámot -Töri tételeket -Uboykát (legalábbis remélem?!?!?!?!?!?) -A karakterek varázslatait (-: -Street Fighter m a g a s z t a l á s t MOOOOOOOOOOOOOOOO-OORTAAAAAAAAAAAAAAAAAL RUUUUUUUUUUUULEEEE-EEEEEEEEEEEEEZZZZZZZZZZ!!!

Kivételesen nem közlünk speckólistát, mert túl sok helyet foglalna, meg amúgy is mindenki tudja már fejből (ugye? ;-)). Ezt a ??? oldalt inkább gyakorlati tanácsokkal fogjuk megtölteni, vagyis lesz szó a főellenfelek legyőzéséről, a legnehezebb szinten alkalmazandó taktikáról, és a Mortal család legújabb sarjáról, az **Ultimate Mortal Kombat 3**-ról.

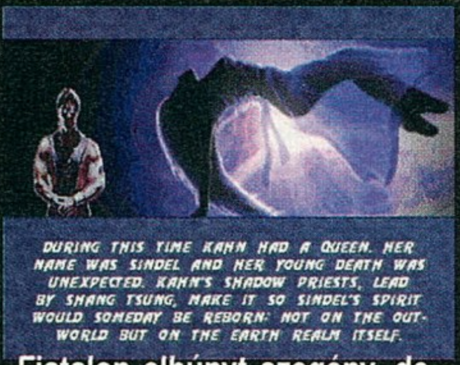
Valószínűleg minden kezdő Mortalos látott már a játékteremben olyanokat, akik "egy huszasból kipörgetik" az automatát. Ilyenkor mindenki tátott szájjal néz, pedig bárki képes



Sindel kivégzése

lehet erre, csak egy kis gyakorlás kell, és rá kell jönni a nagy TRÜKKre, ami minden verekedős játékban ott van, és segítségével a végigjátszás már gyerekjáték. Ezt a keresést ti megspórolhatjátok, ha tovább olvastok.

Ami elsőre feltűnik egy Mortal 2-höz szokott egyednek, az az, hogy megjelent egy új gomb, a futás. Elsőre meglehetősen értelmetlennek tűnik ez az újítás, másodszorra viszont rájön az ember, hogy a játékmenet így jelentősen felgyorsul. Hátránya, hogy a polipkezű játékosok nö-veszthetnek egy újabb csápot. A második nagy változtatás, hogy a



Fiatalon elhúnyt szegény, de Shang Tsung feléleszttette

t. szerzők beiktatták az ún. combokat, vagyis az utólag blokkolhatatlan mozgáskombinációkat.

KEZDJÜK EL A JÁTÉKOT! Az első dolgunk az legyen, hogy a nehézséget felrakjuk Yeah, Right!-ra, és miután kiválasztottuk kedvenc karakterünket (súgunk: Kabal), jelöljük ki a leghosszabb oszlopot, a Master jelűt. Gyakorlatlan játékosok ne számítsanak túl hosszú menetre, de a haladók is készítsék fel magukat lelkileg, hogy igen sokszor fogják látni összecsukódni azt a bizonyos kőtáblát. Ha már elegünk van e képernyő megnyugtató zenéjéből, akkor a legfontosabb dolog, hogy próbáljunk állandóan távolmaradni a géptől, kerüljük ki a lövéseit, és várjuk meg, míg futásnak ered. Feszítsük meg idegeinket, és az alkalmas pillanatban eresszünk el egy jól irányzott forgórúgást. Kellő gyakorlattal minden karakternél kitapasztalhatjuk az "alkalmas pillanatot". Kezdőknek erre nem ajánlott Jax, Sindel, Sonya, és Nightwolf. Ha akciónk sikerrel járt, az ellenfél átrepül a képernyőn, és elkezd felkászálódni. Ha gyorsak vagyunk, ezalatt bevihetünk neki egy távoli támadást, az alábbiakat: -Shang Tsung-gal két koponyát, -Sindel-lel egy szimpla lövést, -Jax-szel egyes rakétát v. földbeütést, -Kano-val késdobást, -Liu Kang-gel FELSŐ lövést, -Sonya-val egy rózsaszín rugót :-), -Stryker-rel bombát, -Sub-Zero-val előre fagyasztást (utána mehet a max. combo), -Cyrax-szel semmit (de még így is vele a legkönnyebb, lásd később), -Sektor-ral egyenes rakétát v. teleportfelütést, -Nightwolf-fal nyilat, -Sheeva-val tűzlövést, -Kung Laoval kalapot, -Kabal-lal pedig lövést v. pörgetést, bár ez utóbbi sokkal hatásosabb, hiszen ilyenkor még beadhatunk ráadásként egy combot is.

Érdekes, hogy az eddig Mortal-okkal szemben itt minden figurának saját harcmodora van, és ez jól meg is nehezíti a kezdőknek a játék végleges kiismerését. Néhány tanács a karakterekhez, ill. ellenük:

- Shang Tsung
Ellene: Állandóan három koponyát lő, ami azért veszélyes, mert ha az elsőre ráesünk, akkor a többit már automatikusan beszívjuk. Vele: Ne használjuk a fire eruption-t, mert a gép kb. 0.1%-ban szívja csak be. (Mikor bugzik.:-))

- Sindel
Ellene: A gép állandóan rohangál vele, ami Sindel-nek erőssége, ugyanis marha gyors. Ha a gépünk elég lassú, akkor kb. annyit fogunk látni, hogy Sindel itt, hopp, Sindel ott, mi meg már repülünk is, mert a haját igen nagy előszeretettel használja a bájbi. Vele: Gép ellen szinte használhatatlan, hiszen a forgórúgása lassú és kis hatótávolságú, a speckóit pedig nem szívja be a gép olyan könnyen. Profiknak és mazochistáknak ajánlott!

- Jax
Ellene: Vigyázzunk a dupla lövésre, ne nagyon védekezzünk, inkább hajoljunk le előle. A fickó nagy mákja, hogy a rakéta hátralöki őt, így egy ugró rúgás már nem igazán éri el. Vele: A kedvenc karakterem (Reptile. Mármint az én vagyok.). Ha egyszer elkapsz valakit a combo-val, annak reszeltek. A dupla lövés jól használható, mert nem tudják átugrani. Spec. combo: szigorúan a sarokban kell csinálni, először vidd be a hetest, utána csinálj EGY felső ütést, és egy dupla lövést! Cool!

- Kano
Ellene: Nem egy veszélyes típus, bár a pörgése igen alattomos, mert nagyon váratlan tud lenni. Amúgy nem ellenfél. Vele: Jól rúg, és használható a késdobás is, mert valahogy "széles". Ha sikerült átugrani a gép fölött (igen ritka), egy rúgás és egy felfelé vágás mindig bejön.

- Liu Kang
Ellene: Kis szemét. Teljesen random módon biciklizik, azonkívül képes arra a rendkívül érdekes dologra, hogy több bringát küld el egymás után, ami azért klassz, mert az emberünknek esélye sincs feleszmélni, és már kapja is a nyakába a kis sárgát. Ja, és a legjobb: ha a sarokban szívjuk be a bicikli-rúgást, akkor biztosak lehetünk benne, hogy kapunk még egy kis combo-t is. A levegőben elég jó, úgyhogy ha nem muszáj, ne ugorjunk, mert felpattan, és már lő is. Vele: Ha sikerül a bicikli (nem valami gyakori), azonnal toldjuk meg egy konkorddal, mert ezt mindig beszívják. Nagyon jó a levegőben lövés, mert a gép nem igazán tud mit kezdeni vele, maximum lehajol. Tök jó karakter.

- Sonya
Ellene: Folyamatosan lő. Ennyit tud. Néha még csinál egy levegőben ütést is, illetve előszeretettel dobálja el az ellenfeleit. Vele: Ő az egyetlen karakter, akivel nem érdemes Yeah, right!-on játszani. Kisebb fokozatokon érdemes megpróbálkozni az alábbi mozdulatsorral: bicikli, lábbal átdobás, lábsöprés. Mediumon mindig bejön. Érdekes, hogy mikor Sub- Zero iceshower-t csinál, Sonya eltalálja őt az ugró-ütés speckóval. Ja, és egy nem dokumentált módon is meg lehet csinálni a lábbal átdobást: le, le, védekezés.



Sub-Zero lefagyasztja Stryker-t

- Stryker
Ellene: A Mortal 2-ben Liu Kang-et hívtuk úgy, hogy "nehéztüzérség", azt hiszem, érthető, hogy miért. A háromban Stryker tökéletesen átvette ezt a szerepet, emellett a leg-



Játék 9

Nevezz meg két főt a Mortal Team tagjai közül.

A helyes megfejtések beküldői között egy eredeti Mortal Kombat 3. CD-t sorsolunk ki!



Snowman, ezúttal O-Man nélkül

váratlanabb pillanatokban indul egy jó kis botos-dobásra. Vele: A botos átdobást gyakorlatilag soha nem szívja be a gép, a gránát viszont nagyon jól használható, főleg az alsó. Elégge átlagos ember.

- Sub-Zero
Ellene: Elég nehéz ellenfél lenne szegény, ha nem csinálna állandóan ice-shower-t, de így nagyon ki van szolgáltatva. Ne hagyjuk, hogy a közelünkbe fusson, mert nagy combo-mániás az öreg. Ja, a gép 6hits 30%-ot csinál, kár, hogy nálunk ez csak 6hits 23%! Ez egy elég izmos bug a programban. Vele: Nekem ő a kedvencem (Ca$h. Mármint az én vagyok!). A Mortal 3. legjobb karaktere. Ha a sarok közelében combo-zunk, vagy a levegőben lerúgjuk a gépet, utána rögtön be is tudunk csúszni. Egy játékos módban az ice-statue használhatatlan, ellenben ha az ice-shower-t (abból is az ELÉ fajtáját) NAGYON gyorsan csináljuk, akkor a gép 75%-ban belerohan. Csak teljes képről!

- Cyrax
Ellene: Nyomdafestéket nem tűr az a pár kifejezés, amit most így hirtelen le tudnék írni ennek a kis *****-nak a játékstílusáról. Kedvenc szórakozása, hogy egyszerre akár hat hálót is kidob, azután odarohan hozzánk, és eldob; mindegy, hogy hogyan nyomjuk a védekezést. Ha szerencsénk van, itt vége is az áldásnak, ha nem, akkor még kapunk



Nincs a pályán már több róka, megteszi helyette a hegyes karóka

egy-két védhetetlen ütést. Ezt kétszer eljátsza, és már meg is haltunk. Essen szét az ilyen. A legjobb módszer ellene, ha már a játék elején imádkozunk, hogy ne kapjuk meg ellenfélnek. Ez a legbiztosabb. Vele: A nonplusultra. Egyszerűen hihetetlen, hogy ENNYIRE könnyen be lehet vele szivatni vele a gépet. A teendő: ki kell várni, míg közel ér/fut/ugrik a ficak, ekkor háló, aztán combo. El sem lehet rontani. Aki Cyrax-szel nem jut el Motaro-ig, az ne játsszon a Mortal 3-mal.

- Sektor
Ellene: Ez jó fej. Lehet szivatni, mint atom. Ha hátraugrunk, majdnem biztosan teleportál, tehát ne ugorjunk hátra. Ha előre ugrunk, hátralép, és lő, úgyhogy előre se ugorjunk. A legegyszerűbb ha nem ugrálunk. Komolyabban: semmi extrát nem kell bevetni ellene, kövessük a "Yeah, right! túlélési útmutatót". Vele: Rulez (Ca$h)! Vele tanultam meg először játszani. Jól használható taktika, ha forgórúgás után beviszünk egy teleportfelütést, majd utána ugrunk, és rúgunk. Az ellenfél pedig integethet energiája egyharmadának.

- Nightwolf
Ellene: A kidóbóember. Imád dobálni, emellett ha feléugrunk, megmártja bennünk lángoló baltáját. Nem vagyunk fajgyűlölők, de Nightwolf sux! (ha a gép van vele) Vele: T.képpen indián barátunk nem egy nagy vasziszdasz, ha lehet, kerüljük.

- Sheeva
Ellene: Sheeva, die oberhülye. Gyakorlatilag mindegy, hogy mit csinálunk, úgyis nyerünk. Múltkor például Animality-t akartam csinálni ellene, amihez ugyebár el kell veszteni egy menetet. Erre ez a szerencsétlen addig bénázott, amíg meg nem halt. Ezt nem bírom! Vele: Amilyen bénán játszik vele a gép, olyan jól használható. Hosszú lába miatt ő a levegő ura. A taposást viszont hanyagoljuk, nagyon lassú speckó.

- Kung Lao
Ellene: Látszik, hogy shaolin pap, mert ő az egyetlen, aki szinte sosem üt fel. Színvonalát tekintve valahol Sheeva és Kano között van, bár inkább Sheeva-t súrolja. Előszeretettel használja az amúgy eszméletlenül "félelmetes" teleportot, ekkor járjunk örömtáncot, mert így szinte bármit beszív. Vele: Szegény nagyon lesántult a Mortal 2. óta, de azért szerencsére megőrizte azt a jól használható tulajdonságát, hogy egy levegőben rúgás után még bőven be tud vinni egy konkordrúgást is. De azért ne túl gyorsan!

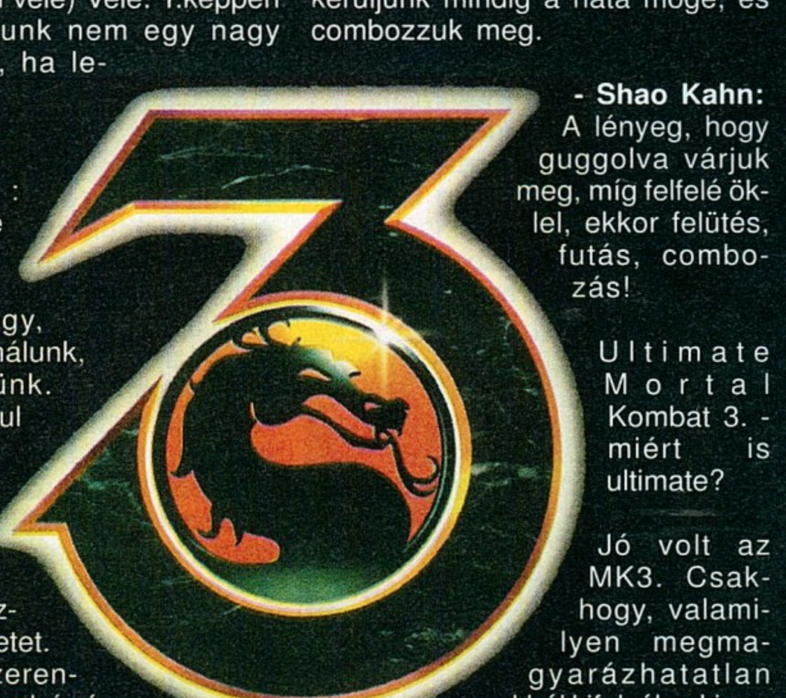
- Kabal
Ellene: Kabal: a kombó képé. Pörög, rúg vagy combo-t csinál. Liuhoz (csak így, tegezve) hasonlóan nála se ugorjunk fel, mert rögtön lő. Jó szokása, hogy bepörgetés után szinte sosem visz be combo-t, csak lő vagy rúg, így sokkal kevesebbet vesztünk. Vele: Cyrax után a második legkönnyebben játszható ka-



Az éles fogaskerekek dolgoznak

rakter. A lényeg a pörgetésben van. Pörgetés, combo, pörgetés, lövés, pörgetés, pörgetés, minden mennyiségben.
A főellenfelekhez csak két egymondatos tippet adunk:

- Motaro:
kerüljünk mindig a háta mögé, és combozzuk meg.



- Shao Kahn:
A lényeg, hogy guggolva várjuk meg, míg felfelé öklel, ekkor felütés, futás, combozás!

Ultimate Mortal Kombat 3. - miért is ultimate?

Jó volt az MK3. Csakhogy, valamilyen megmagyarázhatatlan okból kifolyólag kimaradt belőle néhány olyan karakter, akit már igencsak megkedvelt a közönség. (Ez a "megmagyarázhatatlan ok" nyilvánvalóan az volt, hogy az UMK3-at is el lehessen adni, de ezt hagyjuk, a lényeg az, hogy létezik, és nemsokára meg fog jelenni minden lényegesebb géptípuson.) Ez a néhány karakter név szerint Scorpion, Kitana, Mileena (hogy ez kinek hiányzott?), Reptile, és Old-SubZero (azoknak, akik kifogásolták Sub-Zero új külsejét). De ez még nem minden, választható például az MK2 rejtett karaktere, Jade is. Teljesen új versenyző Ermac, a vörös ninja, bár utalást már olvashattunk róla az MK2 végén. Visszatért Smoke is, most már emberként is. Noob Saibot végre ninja formájú (az MK3-ban Kano alakját öltötte magára), az utolsó új karakter pedig Rain, a bíbor ninja, aki rejtett emberként van jelen. Ennyi újonc láttán az ember azt hiszi, hogy a régi fickóknak esélyük sincsen, de hál' istennek ez nincs így, hiszen mindenki kapott egy új speckót pluszba. Természetesen elmaradhatatlan volt néhány új háttér, így többek között látható egy vízpart, cápával (ez jelent valamit....); egy igazi "pokoli" háttér, ami pit-ként funkcionál; Shao Kahn trónterme (ami nagyon szép lett) és egy igen érdekes darab, a sivatag, ahol Cyrax végét láthatjuk. A játékmenet eléggé megváltozott. A gép taktikája teljesen más, mint eddig, inkább nem írom le, mennyire gyenge, olcsó a módszer, amivel ki lehet készíteni. Fontosabb újítás, hogy visszatért a Mortal Kombat I. mindenki által retteget Endurance menete, vagyis több emberrel kell megküzdenünk egymás után, de nem kapunk új energiát. A főellenfelek maradtak a régiek, talán annyi változott, hogy ha legyőzzük Shao Kahn-t, választhatunk, hogy a befejezést akarjuk látni, vagy inkább megmérkőznénk valamelyik rejtett karakterrel. Ca$h: Én csak annyit fűznék hozzá a dologhoz, hogy bár visszakaptam kedvenc karakteremet, Scorpion-t, Ultimate Mortal Kombat 3. sux! Hogy miért? Mert nem tudom megverni a gépet! (Reptile: Csak azért mondja, mert még nincs meg.) Hát, úgy nagyjából ennyit mára az Ultimate Mortal Kombat 3-ról, remélem, hogy mire ez megjelenik, már nem csak a játéktermekben játszhatunk vele.

A cikk végére már csak egy köszönetet szeretnénk mondani az alábbiaknak a segítségükért: Ruszi, VG, Zool, KisGif. Természetesen bármilyen kérdésetek van a játékkal kapcsolatban, írjatok!

Ca$h és Reptile (Csak hogy ne vesszünk össze!)/ Mortal Team Reptile és Ca$h

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD, SB, GUS...

Kiadó: Midway
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★★★☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★☆☆☆☆



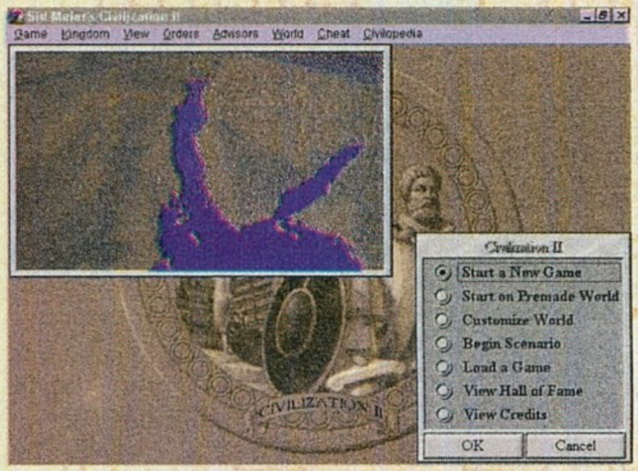
SID MEIER'S

CIVILIZATION II

THE ULTIMATE VERSION OF THE BEST SELLING STRATEGY GAME

Leleplező cikk a **Civilization II**. -ről

Új Civilization klón jelent meg áprilisban, mely messzemenőkig hasonlít az eredetire. A szerzők odáig is el mertek menni, hogy Sid Meier nevét használták, és attól sem riadtak vissza, hogy mint Microprose, jelentessék meg fércművüket. A turpisságra azonban rá lehet jönni! Ha a program nevét figyelmesen megvizsgáljuk, a szokásos, jól bevált hamisítói technikának lehetünk szemtanúi: a márkanévben egy-két betű eltérés tapasztalható - mint például: Adidas - Adiolas esetében.



A kezdet (mindjárt itt lesz a vég is...)

Itt is erről van szó! A Civilization szó mögé két függőleges vonalat tettek, valahogy így: II . Hát nem elképesztő!? Megdöbbentő, hogy ilyet az USA-ban meg lehet tenni, mindenféle jogi következmény nélkül.

Némi, az élet furcsaságain való merengésem után, gondoltam belenézek már ebbe a programba, végül is mit veszíthetek? Itt következett második elcsodálkozásom: a program nem is rossz! Sőt! Né, még a végén túlhaladja itt nekem a Mestert is! Hát ez nem lehet igaz!

Nem is igaz! No, nem a túlhaladás, mert az speciel igaz, hanem az, hogy a Civilization II. az eredeti Civilization hamis második része lenne. Mert nem! Természetesen a második része, de nem hamis! (Aki azonban bedőlt annak, amit az elején összehablattyoltam, és nem olvasva végig a cikket, rohant, hogy megszabaduljon a hamisítványától, az meg is érdemli! Remélem mindenkinek volt egy kis csöpp esze, és nem dobált ki olyan programot, mint ez, ha már egyszer hozzájutott).

No, ennyi felesleges mellébeszélés után (valahogy el kellett kezdeni), térjünk a lényegi dolgokra. Az írás első része némi emlékeztető a Nagy Öregről. A második fejezet az installálás, kezelés, és egyéb furcsa dolgokkal foglalkozik. A harmadik részben pedig az újdonságok kerülnek terítékre.

I. fejezet, melyben szó lesz arról, mi is az Civilization, mi a célja, és mégis, hogyan kell vele játszani. És azt is megtudhatjuk, hogy Micimackó miért nem játszott vele (szegény feje)...

A Civilization egy olyan stratégiai játék, ahol Mi, Isten szerepében tetszelegve vezetjük népünket a rögös úton, azzal a céllal, hogy a többi primitív népségekhez képest mi hódítsuk meg először a csillagokat (vigyázat olvadás veszély!), vagy az, hogy a többi szerencsétlen nációt szisztematikusan kiirtsuk. Ahhoz, hogy ezt megtehessük, minden energiánkat a fejlesztésekre kell fordítanunk, anélkül, hogy a gazdaság, vagy a mimóza lelkületű lakosság kedélyállapota összeomlana.

Kutatásaink az alapja, ütőképes hadseregünknek, mellyel uralmunk alá hajtjuk az egész földet. Elmondható tehát, hogy mindenféle fejlesztés igazi célja katonai, ezen van a hangsúly, a kereskedelem elhanyagolható (nagyrészt automatikus - beszámítja a városok kereskedelmi rátájába), a diplomácia kimerül abban, hogy békekötés, háborúzás, vesztegetés, lázadás szítása. Ebből következik, hogy megfelelő mennyiségű pénzzel a játék során minden elérhető, mindenkit megvehetünk, a városokban lázadást szíthatunk. Egyedül a fővárost nem lehet lázítással bevenni, itt kénytelenek vagyunk nyers erőszak használatára (de megvan az az előnye, ha a fővárost már bevettük, a városok átállítását jóval olcsóbban megúszhatjuk). A pénz ekkora hatalma még 1992-ben is kísértésbe hozott mindenkit, nagyban folyt a civil?.sve buhernyálása.



A város, mely igen fejlett lett (vagy litván)

Államunk alapjai: a városok, mondhatnók városállamok, maguk kis önző lakosságával, akiknek igazából semmi sem tetszik, főleg a fejlettebb államformákban, mint a köztársaság vagy a demokrácia. Lázongásaik megbéníthatják államunk életet, produktivitását. A városok tehát nagyon fontosak! A bennük élő lakosok termelnek, ők adóznak, kutatnak. A termelékenységet (mindenféle értelemben) a városokba építhető épületekkel, illetve a speciális világcsodák létrehozásával növelhetjük, befolyásolhatjuk.



Ez a város vajon miért sáros...

Államunkat (mint már említettem) Istenként vezetjük, ez abban is megnyilvánul, hogy államformák, kormányok jöhetnek-mehetnek, mi mindig a helyünkön maradunk. Ha elég ügyesek vagyunk (nem minket igáznak le, hanem mi másokat), akkor akár 6000-6100 évig is (nehézségi fokozattól függően) uralkodhatunk. Ténykedéseinket tanácsadók segítik, bár leginkább statisztika formájában (kivétel a városok fejlesztése, ahol ötletet adnak, mégis mit építsünk). Hasznos segítőnk lehet még a "Civilopedia" is. Ez a tudás tárháza, itt mindent megtalálhatunk, bőséges szöveges magyarázattal.

Ennyit talán így visszaemlékezés, vagy bevezető képpen - azoknak, akik nem ismerték a ősi Civilization-t (végül is 1992-es programról van szó). Ami kimaradt (van bőséggel), arra majd a III. fejezetben térnék ki bővebben.

Ja és még valami: Micimackó sajna nem ismeri ezt a játékot, de majd szólok WT Pooh-nak, ő megmutatja neki (ha már egyszer rokonok).

II. fejezet, melyben megtudhatjuk hogyan kell Civilization II. -t installálni, és azt, - habár Malacka igen kistermetű állat - de azért ő is sok mindenre képes...

Tehát installáljunk! Végre, idáig is eljutottunk! A program maga, bő 374 millió byte, emellé jön a 9 audio track, és így már meg is telt a CD. A Civilization II. Windows alatt működik (vagy WIN95 alatt). Ha szükséges felteszi a 32 bites bővítést, a WinG környezetet, és az Indeo 1.1e verzióját. Előfordulhat, hogy valamelyik kiegészítőt nem teszi fel, ha már rendelkezünk vele. Hardver igénye a minimálist súrolja: elvan egy DX4-100-on, 8 Mb. RAM-mal (a 16 Mb-ot is szereti, de ekkor megkérdezi, hogy mindet birtokba veheti-e). Mivel a program AVI bejátszásokkal van tűzdelve, és ezek többsége elég jó minőségűnek mondható, nem árt ha rendelkezünk olyan grafikus kártyával, amely képes kihagyások nélkül avi-t lejátszani (mondjuk ne Trident 8900C legyen az). Az avi lejátszás mondjuk általános az egész Windowsra, tehát itt senkit nem érhet meglepetés.



A város madártávlatból (1 madár=150 m)

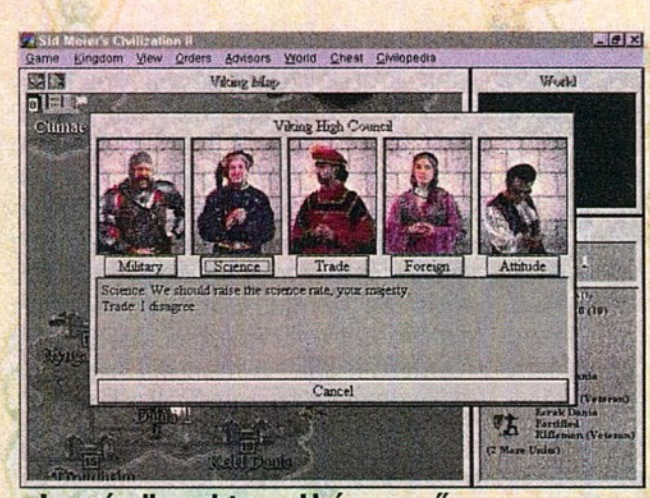
Indítsuk el a setup-ot! Minimálisan 7 Mb. winchester kapacitás kell neki. A teljes installáció esetén ehhez jön még a 11 Mb-nyi Civilopedia, és a 18 Mb. egyéb aján-



Játék 10

Milyen síkidomokból épülnek fel a hagyományos táblás stratégiai játékok?

A helyes megfejtést beküldők között 3 db. számítástechnikai szakkönyvet sorsolunk ki.



Igazán 'karakteres' képernyő

lott alkotórész. Mindösszesen tehát 36 Mb. területet harap ki a winchinkből (a kis drága).

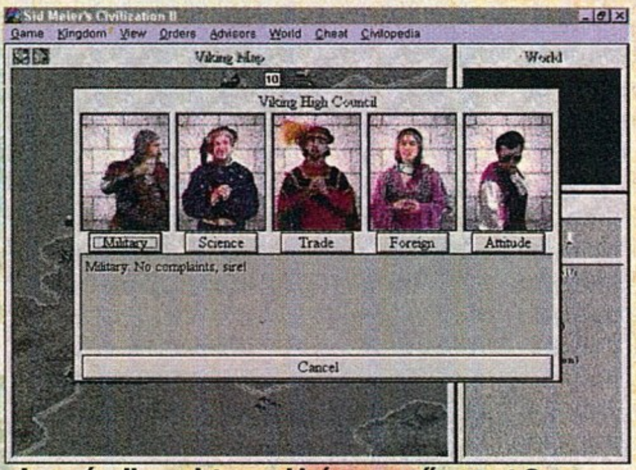
Ha már felinstalláltuk, jöhet a következő fejezet! ("Malacka barátom" - ahogy Micimackó mondaná, képes volt a programot felinstallálni, sőt azóta a "Háború és Béke" -t is elolvasta, és úgy érzi Napóleon nyomdokaiba lép. Mi! Még nem tudjátok?!? Malacka nemrég vett számítógépet, és a stratégiai programokban nyomul leginkább.)

III. fejezet, melyben a szerző bemutatja az alapokat, az újdonságokat, és a tárgyi tévedéseire is fény derül... Áááá, és Tigrist is!

Az installálás végeztével két ikon jelenik meg: egyik maga a Civilization II. indítására szolgál, másik pedig egy térképeditor. A játék elindítása után, a főmenübe jutunk, ahol eldönthetjük, merre is tovább. Kezdhetünk új játékot (start new game), betölthetünk kész térképeket - például azokat, amelyeket a térképeditorral készítettünk, de vannak kész térképek is: Európa, Hellász, mediterrán terület, hegyes vidék, ill. három féle Föld (Start on premade world). Definiálhatunk is saját világot (Costumize world), itt olyan szokásos dolgokat állíthatjuk be, mint az első részben: klíma, környezet, szárazföldek mérete stb. . Játszhatunk beépített pályákon is (Begin scenerio), betölthetjük mentett állásunkat (Load game), illetve megtekinthetjük az eddig elért eredményeket (View Hall of Fame), vagy a készítők névsorát (Credits).

Új játékot kezdve, beállíthatjuk a térkép méretét, a kívánt szintet, a civilizációk számát, a barbárok aktivitását! , a csatarendszert! , nemünket, népünket (jóval nagyobb a választék!), beírhatjuk nevünket, eldönthetjük kezdő épületeink típusát.

Ekkor jutunk a játék fő képernyőjéhez, melyet a 3D-s játéktér ural. Középen villog építőmunkásunk alakja (settlers, 10000 fő). A unitok (jelen esetben építőmunkásunk) mozgatása nem változott, de a 3D-és nézet miatt egy kicsit furcsa, eleinte sokszor mellé léphetünk, nem egészen oda ahová szerettünk volna. A settlers-szel egy kellemes helyet keresve, újoncok figyeljenek, hogy legyen a közelben valami víz! telepedjünk le ("b" gomb megnyomásával). Itt jegyezném meg, hogy a szerzők dicséretet érdemelnek, mert a program ugyanúgy vezérelhető mint az első rész (a hangsúly a gombokon van, de azért az egér is szerephez jut). A település meg-



Igazán 'karakteres' képernyő - part 2.

alapítása után, az újjá varázsolt városképernyőhöz jutunk. A legfontosabb újítás, hogy automatizáltathatjuk a város fejlesztését. A másik kevésbé fontos, de kellemes újdonság, hogy megváltoztathatjuk a város nevét. Egyébirány minden maradt a régiben (nem mintha a régi nem lett volna jó). Ha a városbeli ténykedésünket befejeztük, léptethetjük a kört egy [Enter]-rel (megvallom ennek kifejezetten örültem, mert a CivNet-ben erre a {Ctrl]+[E] volt használatos, amit nagyon utáltam). Amivel ezek után még egészen biztos, hogy találkozunk, az a kutatás. A kutatás irányának eldöntéséhez jelentős segítséget kapunk (a Civ-ben erről álmodni sem mertünk volna). Ez talán túlzott könnyítés a készítők részéről, mert előre is lehet kutakodni, nem csak az ismert területeken hátrafelé. Igaz az is, ha itt nem lenne, akkor meg a



Leszállt a röpzaj, és megszűnt a röp-zaj!

Civilopedia-ban lehetne megnézni a kutatások egymásra épülő hálózatát. Természetesen van egy-két új kutatható téma, terület illetve felfedezés, és a felfedezések láncolata sem teljesen ugyanaz. Miután elkészült az első Militia, mit beszélek: Warrior, elkezdhetjük felderíteni a környéket. A lépegetés a numerikus pad segítségével történik. Aki nagyon eltévelyegne, hogy merre van le és föl, az bekapcsolhatja térkép rácsozását (View menü, Show map grid Ctrl+G). A környék felderítése közben készíttessünk városunkkal egy építőbrigádot (settlers)! Emlékezzünk rá, hogy az építőbrigád eggyel csökkenti városunk lélekszámát, és etetésükről is gondoskodnunk kell! Az építőbrigáddal alakíttassuk termőfölddé az eddig parlagon hagyott földeket, gyártassunk utat, vagy alapítsunk új várost!

Terjeszkedjünk, sokasodjunk... foglaljuk el az egész Földet!

Az építőbrigádon kívül, természetesen más egységet, és készíttethetünk a lakossággal, illetőleg épületeket húzathatunk fel a város fejlesztése érdekében. Lássuk, melyek ezek, milyen változások, újdonságok tapasztalhatók! Kezdem talán az épületekkel: városunk eddig, ha nem rendelkezett vízvezetékkel (aqueduct), akkor mérete maximum 10 lehetett, ha igen akkor már nem volt felső határ (amennyit a földek el bírtak tartani). Ezzel szemben most csak 8, ha megépült: 12. Ha a 12-es határt is át akarjuk lépni, csatornázni (sewer system) kell. Új épületek még:

- a reptér (Airport), segítségével a város veterán szintű légi egységeket gyárt, ezeket gyorsítva javítja, illetve lehetőségünk van egységek légi szállítására is,
- a fal mellett megjelent a víz felől érkező támadások kivédésére szolgáló erődítmény (Coastal Fortress),
- kikötő (Port Facility), mint a reptér: veterán hajók, javítás
- SAM légelhárítás (SAM Missile Battery), az!
- a horgászmóló (Harbor), amely a népélelmezésben segít be,
- olajfúrótorony (Offshore Platform), a város produktivitására van jótékony hatással,
- rendőrség (Police Station), kissé javít a lakosság hangulatán,
- kutató állomás (Research Lab), a város kutatási pontszámát 50%-al emeli. A könyvtár (library), az egyetem (university), és e kutató laboratórium felépítésével, mindösszesen 150%-kal emelhetjük meg a város kutatási szintjét (lásd város - kis vegyszeres edénykék)
- Naperőmű (Solar Plant), 50%-kal növeli gyárunk teljesítményét. Nem elhanyagolható szempont, hogy környezetbarát, sokat tehetünk vele annak érdekében, hogy elkerüljük a globális felmelegedést (igen, lesz ilyen problémánk is valamikor a ködös, távoli jövőben...)
- autópályák (Superhighways), növeli a szennyezettséget, no meg a kereskedelem színvonalát, profitját
- a közért (Julius Meinl, Kaiser, Spar ízlés szerint), egyébként meg angolul: supermarket. Fejlett mezőgazdasági földeken növeli a kajatermesztést 50%-kal

Ezek voltak tehát az új épületek. Elég sok, ezek után úgy érzem, az előző részben alig voltak épületek, nem is tudom mivel tötyörögtem annyit akkor.

Az épületek mellett beszélni kell a csodákról is (mert azok is vannak ám!) tehát Wonders of the World: Eiffel Tower - lelkiállapotban segít (a miénkben is, mert egy kicsit kitolja az idejét a soron következő lázongásnak, és így a mi idegrohamunknak is), Marco Polo utazása (bár ez lehet, hogy volt az előző részben is - megnéztem: ott is volt!) - ez mindenhova telepít nagykövetséget, még azokhoz is, akikkel eddig nem volt (bár ebben lehet, hogy tévedek). Sun Tzu's War Academy - valamilyen keleti fickó katonai akadémiája, emez meg arra jó, hogy minden földi egységünk már a gyártás során veterán státuszt kap (magyarul: tapasztalt,



Mondd te everest, hol járunk?

profi katonák). Mintha a csodák közül ezek lettek volna az újdonságok, a többiek maradtak. Itt kell megjegyeznem, ha mi hozzuk létre valamelyik csodát, kellemes bejátszást nézhetünk végig. Ja kérem a multimédia már a Civilization-t is elérte! Miután ezt a témát is kivesztük, lépjünk tovább, milyen új egységek jelentek meg az előző verzióhoz képest (szép számmal vannak ezek is!):

Szárazföldi egységek:

- militia helyett warriors (csak a neve változott)
- síléces bácsi (alpine troops)
- íjász, mondhatnók nyilas (ilyet ne használjunk 1945 környékén! Elvégre nem vagyunk fasiszták), elég kellemes egy darab, ugyan a légiósnál nem jobb, de olcsóbb
- lovasság (cavalry), kiválóan használhatók támadásra
- a fenti dragonyos változata (Dragoons - nem tévesztendő



Itt aztán mindent megtalálhatunk

össze a sárkánnyal), az előző jobb, ez pocsék, én nem használtam
- Elefánt (nem írom ide, ezt talán mindenki be tudja azonosítani!), ezen jött Hannibál (meg a program is előszeretettel használja), nem jelent túl nagy veszélyt (de azért mindig tartsd szem előtt: "Jobb félni, mint infarktust kapni!" alapelvet!)
- fanatikus (Fanatics), csak fundamentalizmusban lehet használni
- Howitzer - valami drabális ágyú
- Mariners - nevezzük tengerészgyalogosnak. Ő Mr. Univerzális, a legjobb szárazföldi gyalogos egység!
- ejtőernyős hapik (Paratroopers), a szállító gépből képesek repülőtér nélkül is kiszállni (azért beszállni még nem)
- partizánok (Partisans), volt városlakók, kiknek nem tetszik az az elnyomó hatalom, mely éppen elfoglalta városukat
- lándzsás fazon a középkorból (Pikemen), védekező egység a phalanx helyett használható (majd helyette a muskétás, majd a sorkatona, végül Mr. Univerzális)
- kém, mondhatnánk spion (Spy), feltűnés nélkül tud mászkálni az ellenség területén
- Stealt Fighter/Bomber, F osztályú


A kurd hegyek között zakatol az arab...

vadász és bombázógép (a bombázó biztos, hogy az F117-es lopakodó)

A katonai egységek mellett vannak békés egységek is (no nem túl sokan!):
- mérnök (engineers), a settlers-t váltja fel. És itt időzzünk el pár pillanatig! Az építőbrigádokból egy adott területre, egyszerre több is léphet, így segítik egymás munkáját, és az hamarabb kész lesz. Az utakat eddig is tovább fejleszthettük vasúttá, most már a földeket is. Tipp: a városaink már elérték a 12-es méretet, de még nem találtuk fel a csatornázást: gyártassunk velük settlers-szeket, így lesz hely a városban, növekszik

a népünk lélekszáma. Arra azonban mindenképpen ügyeljünk, hogy a brigádokat etetni is kell, mindig legyen a város számára elég gabona!
- tehertütü (Freight), végre a karavánt felváltja a teherautó! Előnye, hogy több cumót lehet beletenni, következésképpen egy-egy szállítással nagyobb profit érhető el, másrészt nem tevékkel szállít az ember a atomkorszak idején. Ha már itt tartunk, a programban nagyon fontos a kereskedelem, erre épül az adózás. Létrehozhatunk kereskedelmi útvonalakat is, eldönthetjük mit szállítunk, és megnézhetjük hol van rá kereslet. Tipp: kevesebb adót szedhetünk, a fenntartási költségeknél, ha jövedelmünket némi teherfuvarozással is kiegészítjük. Nagyot kaszálni akkor lehet, ha az adott árut, olyan helyre visszük ahol van rá kereslet.
- felfedező (Explorer), aki nekünk mindig háttal áll, mert hajtja a kíváncsiság, új és új területek felfedezésére.

Pár mondat az egységekről általában: a város képernyőn, a választéklistán megjelenik az egységek (és az épületek) képe is. Ha választéklistát figyelmesen megnézzük, észrevehető, hogy a támadó / védekező /mozgás értékek mellett HP érték is megjelent! Igen ez az új harcrendszer! Az egységeknek HP értékük, és tűzerejük is van. Sőt, ami még fontosabb: nagyon úgy néz ki a helyzet, ha a támadás nem elsöprő erejű, vagyis a védekező egység nem pusztult el, akkor visszatámad!!! Ez a momentum, erősen megváltoztatja az eddig bevett taktikákat. Most már támadásra nem az a jó egység, amelyik csak támadni tud, védekezni szinte semmit (lásd katapult), hanem az mely védekezik is. Ezért jók például a tengerészgyalogosok (mariners)!!! A HP arra is jó, hogy pihenés nélkül (s - sleep, nem pedig sentry), az adott egység kifulladhat. A HP állásáról a figuránk pajzsa feletti csík tájékoztat (a pajzs színe mutatja az egység hovatartozását).

Beszélni kellene még az államformákról, mivel azonban szorongat a hely, csak nagyon röviden: új lehetőség a fundamentalizmus. Az államformák maximálják az adózás /kutatás /luxus egyéni mértékét (a GDP-t hogyan osztjuk fel e három között). Demokráciában például ez 100%, míg a köztársaságban 80%lehet egy-egy terület részesedése. A demokrácia kellemes államforma (a lakosság jóval produktívabb), de ugyanakkor megvan az a hátulütője, hogy ha egy városban egy körön túl tart a lázongás, megbukik a kormány, és anarchiába süllyed az ország. Az anarchia igen kellemetlen, mert a despotizmus szintje alá megy le a termelés, ezért mindenképpen elkerülendő!!! Megoldásképpen irányítsunk pár lakost a szórakoztató iparba (katt a fejekre), vagy növeljük a luxus kiadásokat! Ha már több jókedvű lakos van



Jé, ez egy kép a Mortal 3-ból. Azt nem tudom, hogy került ide, de most már itt marad, mert másképp nem lesz teli az oldal

mint morcos, építtessünk valami szórakoztató vackot (templom, colosseum, rendőrség)!

Nagyon röviden a menürendszerről, mert ez is tartalmaz meglepetéseket! Az első, ami nagyon tetszett, az a Tanácsadók (Consul High Council). Hát amit ők előadnak, az valami fenomenális (az egész programban ez tetszett a legjobban)! A másik fontos dolog a csítelés. Ugye mindenki csítelt jobbra-ballra civil.sve file-ok buhernyálásával. Most ennek vége! Lehet csítelni menüből is!!! Átváltasz cheat módba, aztán gyerünk! Mindent meg lehet változtatni, még az ellenség hozzánk való viszonyát is! Egyetlen szépséghibája, hogy az értékelésnél feltűnteti, hogy csítteltünk, és így már valahogy nincs sok értelme az egésznek (most, hogy mutassam meg "nézd haver, nekem már BC 1000 -ben is volt tankom!" ?!)


Jé, ez olyan, mint Némo kapitány hajója

Összességében, azt kell mondanom, a Civilization II. nagyon szép felületet kapott a Windows alatt, nagyon tetszetős a 3D-s megjelenítés, nagy ötlet volt a tanácsadókat így megcsinálni, a videoklippek is szépek, kellemes színfoltjai a játéknak. Ami egy kicsit negatívum, hogy a Civilization I. szépen futott 286/12 Mhz-es gépen, 1 Mb. RAM-ra is csak akkor volt szüksége, ha a hangkártyát is akart valaki használni. Ehhez képest a mostanihoz egy erőműre van szükség: 386DX, 4Mb. RAM-mal ne is próbálkozzék senki. A másik dolog a játékmenet vontatottsága, a mostani real-time játékokhoz képest (pl.: Warcraft II., Command & Conquer), néha az ember nagyokat tud ásítani a legvérmesebb küzdelmek alatt is. Még két dolog - az egyik már tényleg semmiség - : ha már van hangja az adott egységnek, szólhatna folyamatosan amíg megy, nem csak csata idején (mint pl.: Panzer General-ban); a másik, hogy nálam el szokott menni az effektek hangja, bár nem tudom, hogy másnál is jelentkezett-e ez a probléma.

A fejezet címében szereplő tárgyi tévedések nem léteznek, de ha mégis, szívesen fogadom az építő jellegű kritikákat. Ha valakinek bármilyen meglátása, az itt leírtakkal ellentétben más tapasztalata van, vagy esetleg bármilyen kérdése, problémája annak állok rendelkezésére egy párbaj erejéig (toll ki toll!). Arra gondoltam, ha van rá igény, indíthatnánk a lapban egy CIV II. fórumot, ide minden gondolat bekerülhet e témában. Tehát lehet írni nyugodtan, úgysem olvassa el senki, legfőképpen én nem! (A borítékra írjátok rá CIV II. !)

"A Tigrisek a Civilization-höz értenek a legjobban!"

Mr. X.

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win'95

Kiadó: Microprose
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★☆☆☆☆
Design: ★★★★★★★★★☆
IQ: ★★★★★★★★★☆



JÁTÉKTERMI SÖRSÉTA

A múltkor ott hagytam abba, hogy nem hagytam abba, és pont elkezdtem volna megvilágítani eme igen bonyolult masinák lelkivilágát. Sajnos azt a kütyüt, amiről épp szó volt, apró baleset érte, minek-folytán elkerült a törzshelyemről. Én mondtam a tulajnak, hogy jobb lenne plexit betenni az üveg helyett, de nem hitt nekem. Aztán kicsit megdorgáltam, mert nem ádott pízt. (Mármint a masinát — a tulaj egy kicsit nagydarab.) Az meg egy más kérdés, hogy a vidám hangulatban érkező Ferinek igazán szólhattam volna, hogy nincs üveg a gépen. Sajna elfelejtettem, így ő meg a képernyőbe vert bele, ami a gravitáció vonatkozó passzusainak értelmében behullott a dobozba. Szóval a régi gép egy kicsit gyengélkedik, de sebaj — hoztak helyette két újat! Van bennük plexi (már kipróbáltam, bírja a gyűrődést), szóval folytathatjuk a sörsétát.

Szabályismertető következik a gyümölcsös gépekhez, mert asszem ebben az újságban holmi játékleírások szoktak lenni. Gyengébb idegzetűek lapozzanak, mert roppant bonyolult lesz a dolog. Hirtelen nem is tudom, hol kezdjek hozzá. Szóval:

A Fruit Machine-klónokon csak a középső sor fizet, ami abból is kiderül, hogy mindig a felső meg az alsó sorban van, ami neked kell. (Régebbi típusú, mechanikus masinákon van olyan is, hogy minden soron és átlón is lehet játszani, de azok már kimentek a divatból, tehát most nem foglalkozunk velük. Aki esetleg ilyen kuriózumokkal óhajt játszani, annak javaslom, látogasson el a napfényes Újpestre vagy Kőbányára, amelynek osztályon felüli helyein — ez onnan ismerszik meg, hogy Tallérost csapolnak és az úri közönség igencsak színes — még találhat ilyet.) Három vagy négy gyümölcs a jó, cserkóból egy is, ha szélen van. A bonus max. egy ezredes lehet (illetve dupla téten a duplája), és ötszázról indul. Úgy juthatsz hozzá, hogy kipörgetsz abból a négy gyümölcsből legalább hármat, ami a fent levő táblából hiányzik. Jó esetben 2-3000 Ft-ból már kiveheted... A minimum tét 5 Ft, a maximum 20. 10 alatt nem érdemes játszani, mert akkor a bonusnál sorsolgat és — természetesen — nem te leszel a szerencsés. Vannak még sima, dupla és tripla "bárok" is, amelyek jobban fizetnek mint a gyümölcsök, ennek megfelelően ritka vendégek a fizető sorban. A legjobb az egészben viszont a Jackpot (népiesen:"dzsekpont"), ami ötezerről indul, és ha elég sokat pörgetsz vele, akár az elképesztő tízezer forintos magasságokba is emelkedhet. Ez ám a mesés nyeremény! Már a tied is, ha kapsz négy jackpotot. Igen sűrűn adja, mert ezek a masinák rendkívül barátságosak...



A Fruit Machine-típusúaknál jóval elterjedtebbek azok a gyümölcsösök, ahol a játékmező 3x3 részre van osztva, és mindegyik külön pörög. Ilyet minden frekventált kocsmában találhatsz. Van egy csomó klónja, de a szabályok tulajdonképpen ugyanazok. A minimum tét egy ruppó, a maximum hatvannégy. Sorokon és átlókon lehet játszani, következésképpen a célszerű tét a nyolcas (egy-egy forint a három vízszintes és három függőleges sorra, valamint a két átlóra). Igen szórakoztató látvány az egy forinton játszók serege, mert ilyenkor csak a középső vízszintes sor fizet, ergo a masina a többi sorba mindenféle mókás dolgot szór — a t. játékos meg halál boldog, csak éppen nem kap egy forintot sem. Vannak olyan gépek is, ahol a sorokon oda-vissza is lehet játszani, valamint a két jobb átlón is (népiesen:"kétpályás"), itt a célszerű tét természetesen 2x8 forint. A masinák kidolgozásánál gondoltak az egyszerűbb, valamint a részeg emberekre is, mert piros vonal mutatja, ha valamelyik sorban — úgymond — nyertél (már amennyiben nyereménynek számít a bélás, amikor a pörgetés nyolcba került). A nyereményt fel lehet írni, vagy meg lehet szorozni. A szorzás is emelkedett agytevékenységet igényel: el kell találni, hogy a következő lefordított kártyalap kicsi (ásztól hatig) lesz, vagy nagy (nyolctól királyig). A hetes egy kis aranyos: ha az jött (szokott bőven), akkor mindenképpen buktál, de van egyébként olyan gép is, ami hetesre új lapot ad. Ha eltaláltad, szorozhatsz tovább. Mivel — mint fentebb is említettem — ezek igen barátságos gépek, szoktak lenni nyitott lapok is, amit valószínűleg nem lesz különösebben nehéz eltalálni. Az egy más kérdés, hogy a nyitott lap alkalmasint hetes szokott lenni, de ha mégsem, akkor mindenképpen találsz egy hetest, amíg odáig elszorzol...

Lacus

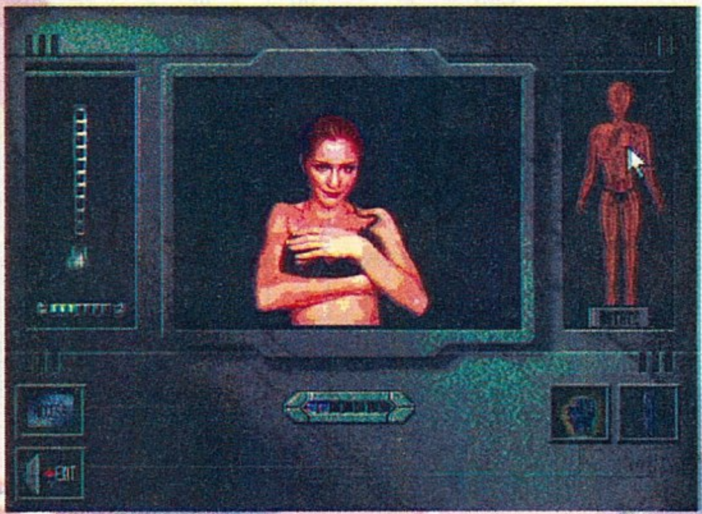
MIXIM ADULTS ONLY

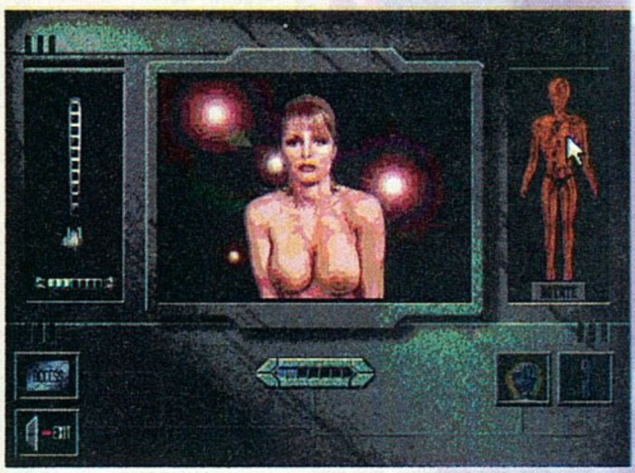
Az előző számban már bemutattunk pár adult CD-t abból a választékból, amelyet a legutóbb zúdított a nyakunkba a ***MIXIM Kft***. Jó szokásunkhoz méltóan most folytatjuk, mert jóból sem árt meg a sok...

VIRTUAL VIXENS: Hohó, egy igazi adventure! A - jellemző nevű - Pleasure Palace házikóban kolbászolunk ide-oda. Itt már kemény pornó jeleneteket láthatunk. Csak úgy juthatunk tovább, ha az access cardot megkapjuk az ajtónyitáshoz. A card őrzője minden esetben egy girlie. Csak egy tippet adok: nem lehet őket szép szavakkal lefegyverezni... Ha jól végeztük dolgunkat mehetünk tovább. Kár, hogy az életben nem ez a fajta megegyezés az uralkodó, hanem a pénzbeli juttatás (bár ha utóbbiból elég sokat adsz, az esetek 90%-ában már az előbbivel sincs sok gond...). A dolgunk végzésében mindenféle ikonok (kéz, stb.) állnak a segítségünkre, és a nőt is a mi szemszögünkből látjuk. Ez már-már szimulátor jelleget kölcsönöz a dolognak. Több szót nem érdemes vesztegetni rá, hacsak azt nem, hogy az itteni nőkön látszik, hogy nem ma kezdték az ipart (nagyon tudnak...).



SPACE SIRENS 1 & 2: Ezekhez (akárcsak az előző anyaghoz) már mindenféle kis kerettörténetet is kreáltak a Pixis emberei. Na ne várjunk túl sokat, mindössze egy renderelt bevezető jelenetről van szó. Ez általában valami űrhajós marhaság, mert ez olyan "szájberes", és ma ez felsikernek számít (no comment). Mindenesetre itt már egy-két napot talán dolgoztak is a programmal...A történet egy űrállomáson játszódik. Itt is saját szemszögből látjuk a történéseket. De itt már igazán bonyolult a "műszerfal". Fegyvereink: egy kéz és egy megtermett fallosz. Itt fel is tolulhat az első probléma, hogy nyelv az mé' nincsen? (Biztos nehéz lett volna kamerázni) A térképet jelen esetben egy 3D női test szimbolizálja, melyet előre-hátra forgathatunk. (A program írói ezt 3D model-nek nevezik...) A "fegyverünket" kiválasztva a "térkép" megfelelő helyére clickelve támadást indíthatunk a lányka ellen. Az ő "energiáját" jelképező csíkok (Girl's orgasm és Girl's pleasure meter) attól függően változnak, hogy milyen a "fegyverezink" által elért hatás a célterületen. Van itt egy Player's orgasm meter is, ez is változik, de nyilvánvaló csak akkor lesz igazán értelme, ha a fejlesztők ráállnak a "játék"-hoz a VR övszer kidolgozására is. Szóval elképesztően nagy baromság mind a kettő (a VV is), és most inkább nem nevezném nevén a célt, ami miatt készültek. Itt azért van néhány olyan nő, akit inkább csak sodrófával simogatnék, de nem olyan rossz a nagy átlag.





Ha most összességében véleményt akarunk alkotni az előző számban ismertetett, és a most terítékre került alkotásokról, akkor elmondhatjuk, hogy a video minősége mindegyik esetben kitűnő. Némelyik programnál megválaszthatjuk, hogy a lejátszás normál méretű vagy teljes képernyős legyen (gyors CD+videokártya kell). A lányok nagy része lányingert, kisebb felük hányingert váltott ki belőlem.

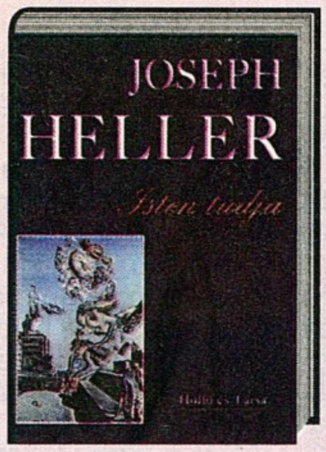
Annyit azért engedtessék meg elmondanom - szigorú magánvéleményként - hogy az ember attól lesz igazán adult, ha már csak röhög ezeken a marhaságokon. Arról nem beszélve, hogy igen borsos ára van a CD-nek, és egy videofilm kikölcsönzése jóval olcsóbb, ha már mindenképpen ilyesfajta szórakozásra vágyunk. Különben is, csinálni sokkal jobb, mint nézni. Legyen ez a végszó is egyben.

Kozy



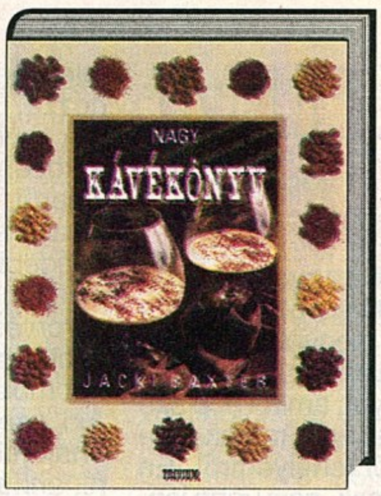
Könyvbarát
kulturális magazin
1996. április-május
Könyvbarát Kft.
32 oldal
Ár: 119 Ft

A könyvszerető olvasók és a könyvszakma egyetlen színes lapja! A 8. szám tartalmából: 56 kiadó ajánlja új könyveit, videokazettáit, CD-lemezeit; Interjú Esterházy Péter íróval és Dr. Kratochwill Balázzsal, a Magyar Könyvklub igazgatójával; kezdődik a Könyvfesztivál!; Bertha Bulcsu és Hegedűs Géza jegyzete; Sajdik Ferenc karikatúrája; Születésnapi köszöntők; aktualitások. A mai könyvdzsungelben biztos és érdekes eligazodást nyújt a KÖNYVBARÁT! Kapható a hírlapárusoknál és a könyvesboltokban!



Joseph Heller:
Isten tudja
Holló és Társa Kiadó
400 oldal
Ár: 850 Ft

„...Folyton arra kérem, hogy feküdjön mellém. Ő úgy érzi, hogy ehhez már mind a ketten öregek vagyunk. Én nem. Így hát helyette itt van mellettem a Súnem városából való Abiság, hogy melegítsen és szolgáljon nekem, aki édesen illatozó kenetekkel olajozza be karját és kedves, fiatal, barna keblét, és beillatosítja a nyakát, a fülét és a haját. Abiság mindent megpróbál, ami csak tőle telik, de sikertelenül..."



Jacki Baxter:
Nagy kávékönyv
Trivium Kiadó
126 oldal
Ár: 1980 Ft

Exkluzív kivitelű könyv, amely először mutatja be 23 ország kávéivási szokásait, főzési módjait s a kávéval, mint alapanyaggal készülő italok és ételek, sültek, sütemények, desszertek, édességek elkészítési módjait. A 80 színes fotóval illusztrált recept között mindenki megtalálja az alkalomhoz illő ízeket, újdonságokat, amelyekkel ünneppé varázsolhatja hétköznapjait. Kiváló ajándék a házias, sütni-főzni szerető olvasók számára.



Részletes szabálymagyarázat, s mintegy 80000 szó, szókapcsolat, szóösszetétel - nagy részük a műszaki tudományok szempontjából legfontosabb alaptudományok, azaz a matematika, a fizika, illetve az ásvány- és kőzettan területéről való, de nagy teret kapott benne a gépészet, a villamosságtan, a számítástechnika, az út- és vasútépítés, a közlekedés, a bányászat és a kohászat sajátos szókészlete is. Más műszaki tudományágak érintőlegesen találhatók a kiadványban.

Fodorné Csányi Piroska - Dr. Fábián Pál - Csengeri Pintér Péter:
Műszaki helyesírási szótár
Műszaki Kiadó
736 oldal
Ár: 495 Ft



Az Informatika és számítógép sorozat 3. kötetének első felében a műszaki leírások, publikációk, dolgozatok, illetve matematikai műveleteket tartalmazó művek egyszerű elkészítésére és esztétikus formában történő kinyomtatására alkalmas Mathcad-programrendszer fő tudnivalóit és használatának módját ismerhetjük meg, míg a második felében az EXCEL táblázatkezelő-rendszert - mindkettő esetében a Windows alatt futó változatra vonatkoztatva.

Fercsik János:
Mathcad és EXCEL
Műszaki Kiadó
297 oldal
Ár: 795 Ft



A nagy sikerre való tekintettel már negyedik kiadásban lát napvilágot ez a kézikönyvnek számító kiadvány. A csaknem ezer kísérő ábra segítségével szemléletessé tett lexikont a szócikkek világos utalásrendszere és a gazdag irodalomjegyzék tette mindenki számára könnyen forgatható alapművé. A négy szerző az összehasonlító mitológia, a néprajz, a vallástörténet és a szimbólumkutatás legfrissebb eredményeire támaszkodva rendezte kötetté a fellelhető ismereteket.

Hoppál Mihály, Jankovics Marcell, Nagy András, Szemadám György:
Jelképtár
Helikon Kiadó, 256 oldal
Ár: 1150 Ft

MEGRENDELŐLAP

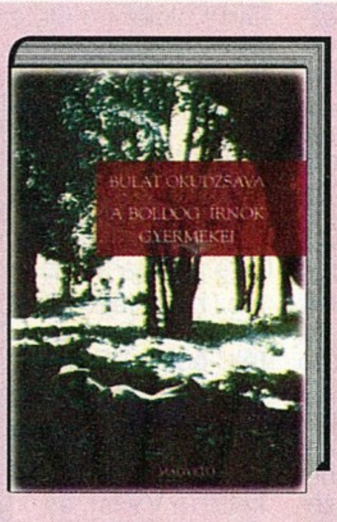
Cím	db	ár
Összesen:		

Neve: ....

Címe: ....

....
Aláírás

Kivágandó és beküldendő az alábbi címre:
Könyvbarát Kft. 1036 Budapest , Galagonya u.2/a
vagy faxon: (1) 188-2120; (1) 168-8267



Bulat Okudzsava:
A boldog írnok gyermekei
Magvető Kiadó
280 oldal
Ár: 795 Ft

A Merszi, avagy Sipov kalandjai és más, Magyarországon is nagy sikert aratott könyvek szerzője legújabb, önéletrajzi regényében drámai hitelességgel, a tőle megszokott finom humorral mesél saját gyermekkoráról. Arról, hogy a „történelem aranyhalacskája" miként változik ormótlan, ijesztő szörnyeteggé. A kötet a III Budapesti Nemzetközi Könyvfesztivál egyik remeklése lehet szépirodalmi „kategóriában".



Diák szó-kincs-tár
Dóm Kiadó
144 oldal
Ár: 790 Ft

Újszerű helyesírási segédkönyv! Végre nem kell az általános iskolás gyerekeknek a felnőtteknek szóló vaskos kötetekben „elveszniük", hiszen itt egy igazi segítőtárs, a SZÓ-KINCS-TÁR. Az első részben a diákok színes képek, hangulatos történetek és a hozzájuk tartozó szójegyzékek segítségével ismerkedhetnek meg a szavak jelentésével, használatával, helyes írásmódjukkal s az egyszerűbb fogalmazásokkal. A második rész igazi kincstár: több, mint 10 000 szó helyesírási szótára... mert

EGY DIÁK SEM TUDHAT MINDENT!